今すぐ次号を予約しよう！ ニンドリだけの超BIG企画発表！

vol.89

# Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年5月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第9号（通巻89号）

毎月6日と21日発売！

定価490YEN 5/21 2003



## ファイアーエムブレム 烈火の剣 開発者インタビュー

緊急発売決定！
ポケモンボックス ルビー&サファイア

新作続報もいっぱい
テイルズ オブ シンフォニア
ビューティフル ジョー
新約 聖剣伝説
カービィのエアライド
RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～

発売されるまで泣くんじゃない！

# MOTHER 1+2

3も出るみたい♪

どせいさん特製シールもついてるよ！

# Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

2003 5/21 vol.89

Cover Design 大條 千鶴子



発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

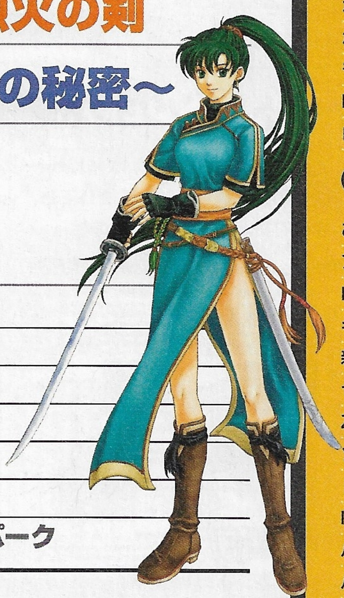
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287




## CONTENTS









※ゲームタイトルは一部仮称を含みます



## GAME INDEX

あの星のカービィが、アクションレースとなって登場

# カービィのエアライド（仮称）

| ニンテンドーゲームキューブ | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | カービィのエアライド（仮称） | ジャンル | アクションレース |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 発売日 | 今夏 | メモリーカード | 未定 |
| 価格 | 未定 | | |

GC初のカービィは、なんとボタン1つしか使わないアクションレースということがわかった!! 今回はその驚くべきシステムを始めとして、判明したことを余すことなく紹介するぞ。

## Aだけの1ボタンレース 他のボタンは？…使わない!!

今回の『星のカービィ』は、ワープスターに乗ったカービィを、Aボタンと方向スティックだけを使って操作する、超シンプルな操作方法のレースなのだ。自動的に加速するワープスターを、方向スティックで向きを変え、Aボタンの「プッシュ」を使って操作して、ゴールを目指すのだ。

コレが新カービィ!?




➡GCになって、これまでにない『星のカービィ』となった!! いろんな場所を駆け巡るぞ!



⬅⬆ワープスターに乗ってのレース!! 方向スティックで進路を変えることができるぞ

## ワープスターで走る

### Aボタンで「プッシュ」!

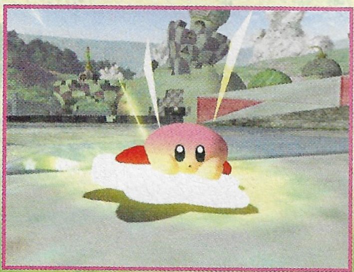
Aを押すと、ワープスターを地面に押さえ込んで、ブレーキをかける。これが「プッシュ」だ。プッシュしている間はエネルギーがチャージされ、Aを離してプッシュをやめた瞬間に猛烈なダッシュができる。氷のようなツルツルの路面なら、少ない減速でチャージが溜められるのだ!!

### コーナリング時のブレーキに



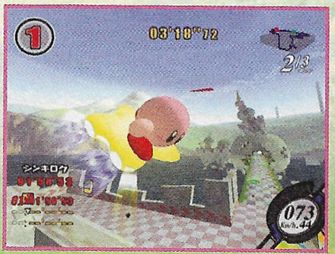
⬅ここからプッシュすると、スピードを緩めて鋭いコーナリングができる。曲がる強さは方向スティックで調節だ

### プッシュ＝ブレーキ＋チャージ



⬅ブレーキと、ダッシュするためのエネルギーチャージを同時に行う動作。地面の状態によってブレーキの効き具合は変化したりと、奥深い可能性を秘めている

### プッシュをやめればダッシュ!!

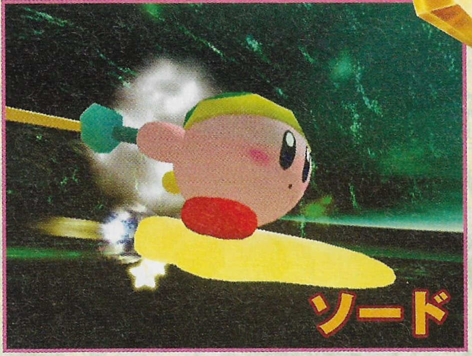



➡プッシュをやめれば、チャージされたエネルギーに応じてダッシュ!! コースの仕掛けに乗ればダイナミックなジャンプも可能!?

# カービィの得意ワザ、コピー能力

カービィといえば、敵を吸い込んでのコピー能力!! もちろん、レースになってもコピー能力は健在。コースに登場する敵から、さまざまな能力をコピーして攻撃などができる。このときの吸い込みや、アクションもAボタンのみで行われる。カンタンな操作で派手なアクションが楽しめるぞ。





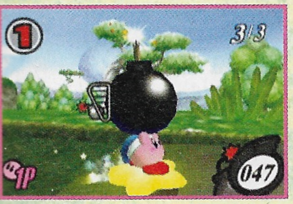


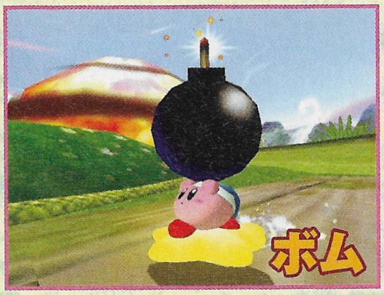

↑→ソード一閃!! 半月状の衝撃波が走る!! 前にいる敵やライバルたちに攻撃できるようだ。近くの広い範囲に当たりそうだから、デッドヒートのときに使えばスゴイ効果に!?

## おなじみの能力も1ボタンでOK




←1ボタンでコピーして、1ボタンでコピー能力の発揮ができる。シンプルな操作だが、アクションはダイナミック!! ファイア能力は燃えて突っ込むぞ！






↑→ボム能力では大きなバクダンを投げつける！ これだけ大きければ、破壊力はバツグン!? ボムの横にあるのは爆発までを示すゲージだろうか？

## チェック コピーできる敵はコース上に存在

コース上にはさまざまなお邪魔キャラが出現する。これを吸い込んでコピーすれば敵に応じたコピー能力が使えるようになる。敵の頭の上にマークのようなものが見えるが、これはコピーしたときの能力を示しているのかな？



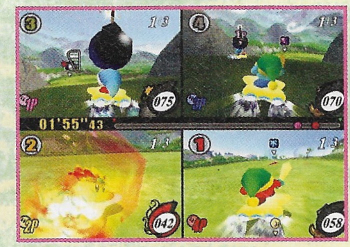
←敵の上についているマークでコピー能力が分かりそう

# みんなで遊べる4人対戦モードもあり!

1～4人で対戦プレイができ、対戦時には初心者から上級者まで一緒に楽しめる。画面分割レース以外にも、ルールが大きく異なるモードも用意されているようだ。また、対戦相手のワープスターの後につけると、星のしぶきを吸収してスピードアップするなど、駆け引きの要素も満載だ!!



↑4分割された画面で4人同時対戦!! コントローラが4つあればみんなで遊ぶことができるぞ。この4分割以外にもゲームモードは存在する



↑さまざまなコピー能力を駆使しての、壮絶なトップ争い!! 一気に前に出たいけど、ライバルの前に出るとコピー能力で邪魔されそうだ

## 星のしぶきを取ってスピードアップ!



→ワープスターの後ろに放出される星のしぶき。他のプレイヤーのしぶきを取るとスピードアップだ!! やみくもに前に出てもダメということか

## コピーやアイテムで妨害!



←コースもいろんなコースがある。コースの特徴やアイテムなどを駆使してライバルをぶっちぎれ!!

## チェック ワープスターは複数ある!

どうやら、ワープスターには種類があるらしい。スピードや、プッシュしたときの能力に変化があるのだろうか？ とんでもない性能のものもあるらしいぞ。



→対戦の時には、ワープスターの性能も勝敗に色濃く反映されるかも

# 晴れた日はGBアドバンスを

# ボクらの太陽™

## 太陽アクションRPG

**GBアドバンス**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ボクらの太陽 | ジャンル | 太陽を手にしたゲーム |
| 発売元 | コナミ | プレイ人数 | 1～4人 |
| 発売日 | 7月17日予定 | 備考 | 太陽光センサー搭載 |
| 価格 | 4980円 | | |

コナミが誇るクリエイター、小島監督が初めて取り組むGBAタイトル『ボクらの太陽』(略して『ボクタイ』)の続報が到着！ ヴァンパイアに支配された世界を人類の手に取り戻すために、ヴァンパイアハンターの主人公が大活躍するアクションRPGだ。でも、普通に戦いを挑んでも強大な力を持つヴァンパイアには歯が立たない。ダメージを与えたり、敵を倒すためには、カートリッジに付いている太陽光センサーで太陽の光を集める必要があるのだ。史上初、外で遊ぶと強くなる主人公の誕生だっ!!



## 自然とともに戦おう！

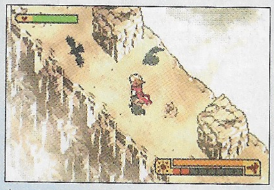


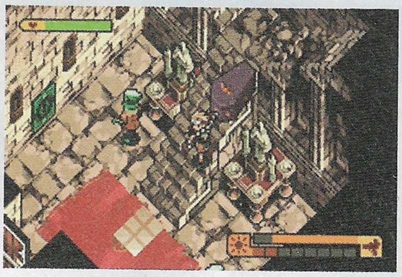

⬆➡太陽の光がイチバン集めやすいのは、晴れている日だよね。攻略のために、天気予報とにらめっこする日々が始まりそうな予感が…



## 太陽光センサーでパワーを集めよう！

ゲームのカギをにぎるのが、カートリッジに付いている太陽光センサー。この装置が太陽の光を感知すると、主人公のジャンゴが持っている銃のエネルギーがどんどん貯まっていく。もちろん太陽の光が強ければ強いほど、銃のパワーもアップしてヴァンパイアを倒しやすくなるのだ。しかも、エネルギー充電はプレイ中、リアルタイムで行われる。つまり、太陽が出ている昼間はガンガン進むけど、雲が出てくるとパワーダウン、雨が降ったり夜になると敵を倒すのが大変になっちゃうってわけだ。





⬆➡太陽光は貯めておくこともできる。雨の日や夜遊びたい場合は、太陽が出ているときに光を貯めておいて、そのパワーを利用しながら進めればいいのだ

## リアルタイムに進行する物語

太陽光センサーに加えて時計機能も搭載。プレイしている季節(月日)や時間帯、地域などによってゲーム内の時間も変化するぞ。夜になるとゲームの中でも夜になり、昼間は隠れていた敵も外に出てくるのだ！

**朝～昼 GOOD!**



⬆実際に太陽が出ている昼間の時間帯は、「ボクタイ」の世界も明るい。天候が晴れなら銃のパワーも上がるから、攻略速度も上がりそうだ。もし外が雨で暗くても、ゲーム内は明るいままだから、普通に戦えるかも!?

**夕方 急げ急げ！**



⬆夕方になると「ボクタイ」の中もあかね色に染まり、敵の動きも活発になってくる。戦えなくなっちゃうわけではないけど、銃のパワーも下がってくるから、できるだけ早めにセーブすることをオススメするぞ

**夜 ピンチ！**



⬆太陽の光が届かない夜は、モンスターたちの世界。ボスのヴァンパイアはもちろん、配下も昼間とは違う場所にいたりするのだ。太陽光のストック(貯金)が十分残っていないと、プレイはキビシイかも…

## ヴァンパイアに支配された地球を取り返せ!!

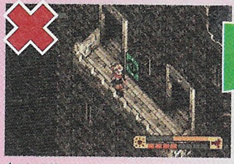
ジャンゴが冒険するのはヴァンパイアに支配され、恐怖と闇に閉ざされた世界。この地を再び平和な光で満たすため、ひとり戦いを挑むことになるのだ。「ボクタイ」では、ヴァンパイアが住む城(ダンジョン)のひとつひとつが一章の物語になっている。最初のヴァンパイアを倒すと、次の城に進めるようになるのだ。すべてのダンジョンを攻略したとき、世界は人類の元に還ってくる！



⬆「ボクタイ」のシンボル的存在がこの太陽樹だ。天に向かって伸びる巨大な幹、がっしりと力強い枝、美しい緑色の葉の一枚一枚、その間から地上に射す太陽光…。そのすべてが太陽の、自然の大切さを物語っているぞ

## 天候に合わせた戦術を!!

晴れた日の昼間は確かに有利に戦えるけど、曇った日や雨の日、夜だって遊べないわけじゃないぞ。天候や時間帯に合った楽しみ方があるのだ。



⬆外が曇りでも太陽の光はゼロにはならない。地道に進めよう！



⬆雨の日や夜は辛いけど、逆境をあえて楽しんじゃえばいい…!?

**晴れたときにパワーを貯めよう**



⬆晴れた日のお昼に太陽が降り注ぐ外でプレイするのがイチバン!! 今のうちに太陽光を集めておこう

# 持って出かけよう!!

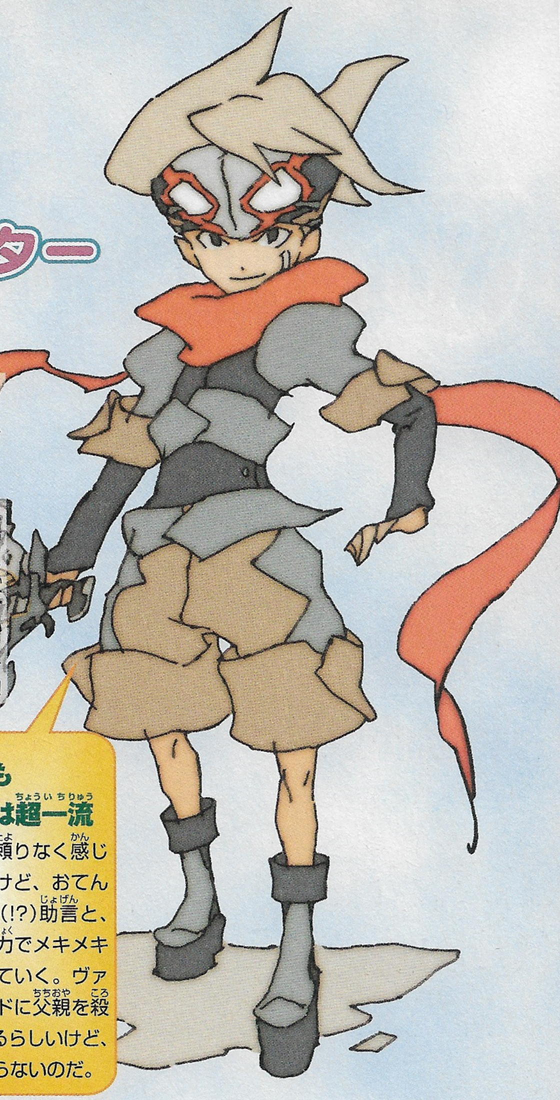


## ヴァンパイアハンター ジャンゴ誕生!!

人々から「太陽少年」と呼ばれている主人公のジャンゴ。人類唯一の希望の星として、太陽光をパワーに変える銃、ガン・デル・ソルを手にヴァンパイアたちと戦っていく。もうひとり(?)は、駆け出しのジャンゴにアドバイスを送り、ともに戦ってくれる太陽の使者・おてんこさま。ふたりと太陽の力で、全てのヴァンパイアを退治するのだ！ …と勇ましいことを言ったけど、道中の敵をすべて倒していくのは超大変。特にエネルギーが少ないときや敵がパワーアップしている夜は、敵に見つからないよう隠れながら進むことも重要になってくる。ムダな戦いは避けるのがホンモノの勇者なのだ!!

### ちょっと口うるさい!?

ジャンゴのよきアドバイザーなんだけど、どうもひとこと多い気もする太陽の使者様。そんなに言うなら自分で戦えばいいのに…!?



### こう見えても 腕は超一流

初めのうちは頼りなく感じるかもしれないけど、おてんこさまの的確な(!?)助言と、何より天性の能力でメキメキと勇者に成長していく。ヴァンパイア・ロードに父親を殺された過去があるらしいけど、詳細はまだわからないのだ。

### ふたりの連携プレイで 迫る敵をぶっ飛ばせ!!







↑➡太陽光を利用する独特のシステム、時間帯によって変化が求められるゲーム進行、謎の多いヴァンパイアやモンスターたち…。ジャンゴ(プレイヤー)が覚えるべきことは山ほどあるけど、何でも知っているおてんこさまのアドバイスがあれば大丈夫。たくさん話しかけてくれる第一章で、「ボクタイ」の基本を覚えちゃおう！

## 太陽銃は自由にカスタマイズ！

ヴァンパイア退治に欠かせない武器、ガン・デル・ソルはパーツを入れ替えることで性能が変化するぞ。パーツを替えたら実際の戦闘で能力を確認しながら、いろんな組み合わせを試してみよう。最強の銃を目指してパーツを集め、自分だけのオリジナル銃にカスタマイズしていく楽しみもあるのだ。



### 敵に合わせる…!?

カスタマイズの目的は…見た目もあるけど、やっぱりモンスターやヴァンパイアを効率よく倒すことだよね。ガン・デル・ソルは、パーツがひとつ違うだけでもぜんぜん違う能力を発揮するから、実戦で使いながら各敵にベストな組み合わせを探っていこう。



⬅同じ銃でも太陽光の量によって能力が変化したりするのかな？

➡一撃必殺の威力に賭けるか、それとも確実な命中率を重視するか…。

## 捕らえたヴァンパイアをやっつけろ!!

城内を進み、ついに出会ったボス、ヴァンパイア・ロードを倒したら、棺桶に閉じこめよう。…でも、まだ終わりじゃない。パイルドライバーと呼ばれる特定の場所に運んで行き、集めた太陽光で焼却しなきゃいけないのだ。それが無事に終わると、次の章に進めるようになるぞ。



↑不思議な模様が描かれた広場と太陽光を照射する2台の機械。パイルドライバーに到着だ

### ヴァンパイアロードには 太陽光がイチバン!!




↑太陽光がないとパイルドライバーを起動できない。雨の日や夜はトドメを刺せないぞ



⬅十分な太陽光が集まったら、照射開始! にっくきヴァンパイア・ロードを灰にするのだ!!

### ずっと雨の日が続くと…

やっとの思いで捕まえたヴァンパイア・ロードだけど、雨が続いたりしてパイルドライバーを照射できずにいると逃げられちゃうぞ。



# 体験版まで待てない!? 新情報を徹底チェック!

# RUNE II ルーン コルテンの鍵の秘密

次号の体験版付録よりひと足先に知っておきたい最新情報をお届け!! 今回はオープニングや戦闘テクニック、序盤のステージなど、新たな情報をお伝えしよう。さらに、次号体験版の内容紹介&イラストコンテスト開催のお知らせなどもあるよ!

**ニンテンドーゲームキューブ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ルーンII ~コルテンの鍵の秘密~ | ジャンル | アクションRPG |
| 発売元 | フロム・ソフトウェア | プレイ人数 | 1~2人用 |
| 発売日 | 5月23日 | メモリーカード | 3ブロック |
| 価格 | 6800円 | | |

## 主人公リズの幼少時代のエピソードで失われた記憶が甦る

オープニングでは主人公リズの幼い頃を描いたムービーが見られる。ここでは馬車で連れられ、置き去りにされるリズの姿が描かれる。さらに、ゲーム中の各地では幼い頃のリズと現在のリズが対面する幻想的なシーンで過去のエピソードが語られ、リズの失われた記憶が徐々に明かされていくのだ。





←ゲームを進めていくと時折、幼い頃の自分と対面。過去の記憶が甦る



**リズと馬車に乗る少年**

置き去りにされるリズを見て、馬車から飛び降りようとする少年。リズの兄弟なのだろうか?

**リズ〈幼少〉**

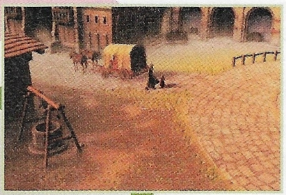
幼い頃のリズの姿。刺繍の施された赤い高貴な服が印象的。耳のピアスはこの頃からしていたようだ。

## オープニングムービー初公開!







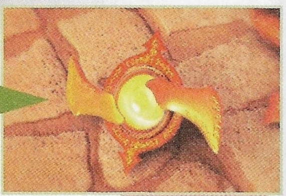


←とある馬車の中。空気は重く、リズだけがはしゃいでいる。やがて馬車は止まり…









→リズを置いて去っていく馬車。悲しげなリズの腕から、1つの「鍵」がこぼれ落ちる

## カードを使って戦うアクションRPG『RUNE』

『RUNE』はステージクリア型のアクションRPG。特徴的なのはカードからクリーチャーを召喚して戦う戦闘だ。複雑に感じるかもしれないが、これは武器や回復アイテムがカードになっていると考えればわかりやすい。カードは200種類以上あり、ゴブリンやドラゴンなど、さまざまな姿のクリーチャーを操る戦いが大きな魅力となっている。

## 30枚一組のデッキが武器!



↑各ステージが1つのマップに。探索してカードを集めつつ、条件を満たせばクリアとなる



↑1ステージ中に持ち歩けるカードは30枚。手持ちから属性や効果を考えて選ぶことになる



↑カードは4枚ずつ表示。対応ボタンを押すと瞬時に効果が発揮される。1枚使うと残りから自動的に補充

## 『Ⅱ』の戦闘の新テクニックを解説！

# Z-エフェクトとZ-コンボ

『Ⅱ』の戦闘では新たに「Z－エフェクト」と呼ばれるテクニックが加わっている。さらに、前作にもあったコンボはZ－エフェクトと連動する形になり、「Z－コンボ」に進化。『Ⅱ』の戦闘のカギを握ると思われる、これら2つのテクニックについて以下に詳しく解説していくぞ。

## Z-エフェクト　カードの効果を上げて枚数を節約

Zボタンを押しながらカードを選ぶとZ－エフェクト状態となり、カードの効果を強化して使える。武器型、召喚型、自律型のカードなら攻撃力が、補助型、変化型のカードならクリーチャーのHPをアップできる。Z－エフェクトでカードを使うと2倍のMPを消費するが、通常は2回攻撃で倒せる敵が1回攻撃で倒せるなど、カードの節約につながるのがポイントだ。



⬆武器型のリザードマン。通常の攻撃力は18だが、Z－エフェクトで使えば攻撃力を増せる

### Zを押しながらカードを選ぶとZ-エフェクト状態に！



**Z-エフェクトの効果は…**

- ●武器型、召喚型、自律型のカードは攻撃力がアップ
- ●補助型、変化型のカードはHPがアップ

⬅Zを押しながらカードを選ぶと、青い枠で囲まれてZ－エフェクト状態になる

### 武器型のダメージを比較！

**通常の攻撃**



⬆リザードマンのカードで普通に攻撃。敵のクリスタルローズのHPは若干残る

**Z-エフェクトで攻撃**



⬆Z－エフェクト状態のリザードマンで攻撃。一撃でクリスタルローズを倒せたぞ！

### 補助型、変化型は持続時間アップ！



⬆補助型のフェアリー。長時間HPを回復



➡変化型のストーンゴーレムなら、HPアップによって長く変身していられる

## Z-コンボ　大技を発動させる組み合わせを探せ

コンボとは特定のカードを組み合わせることで、強力な技を発動させるテクニック。コンボの組み合わせは前作ではノーヒントだったが、『Ⅱ』ではマップのあちこちにいる赤い妖精から聞けることがある。さらに、Z－エフェクト状態にしたとき、コンボの組み合わせになるものが赤い枠で囲まれるため、自力でコンボを発見する楽しみもプラス。妖精から聞いた組み合わせや自力で発見したコンボは、ステータスに自動的に記録されていくぞ。

### コンボ情報は登録



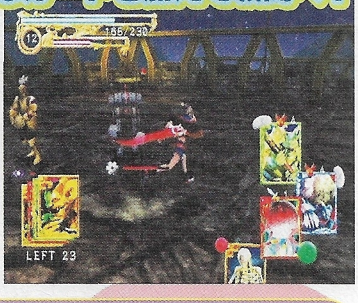
⬆マップ上では赤い妖精と出会うことがある。彼らの中にはコンボの組み合わせを教えてくれるものがいる

⬇聞いた組み合わせはコンボ情報画面で確認できる。実際に使うと名前と効果も登録される



### 必要なカードを加えて戦闘へ！





⬆➡コンボを活用するときは、あらかじめ必要なカードをデッキに加える。3種類のハガンを使った「トリオ・ザ・ハガン」に挑戦

### Z-エフェクト状態からZ-コンボへ発展！



⬆コンボに必要なカードをすべてZ－エフェクト状態にすると、赤い枠に変化する

⬇赤い枠のいずれかのカードを使えばコンボが発動。3体のハガンによる強力な攻撃が炸裂！



## MPの消費に関わる「熟練度」のアップが重要に！

『Ⅱ』ではカードの属性ごとに熟練度があり、熟練度よりレベルの高いカードを使うと通常の2倍のMPを消費してしまう。Z－エフェクトは便利だが、熟練度をオーバーするカードに利用すると、通常の4倍のMPが必要になるので要注意。熟練度の伸ばし方も重要になりそうだ。

### 属性の熟練度



⬅熟練度は戦闘で使ったカードの属性によって徐々に変化する

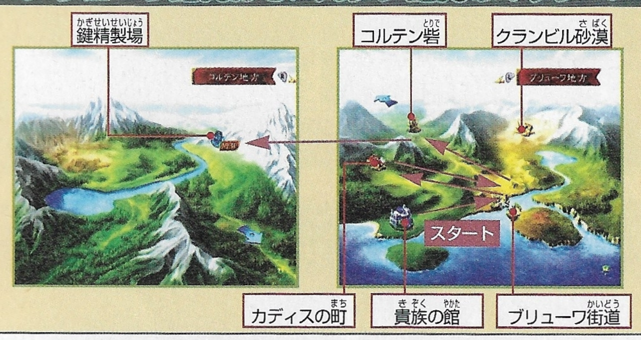


⬅熟練度をオーバーするカードをできるだけ減らすのも戦略に

# コルテン地方までの7マップの見所を紹介！
# 序盤ステージダイジェスト

ゲームはブリューワ地方の貴族の館からスタート。そこからブリューワ街道、カディスの町、コルテン砦へと進み、コルテン地方の鍵精製場までが序盤となる。シナリオの進行は下のマップの矢印のルートになるが、クリアしたマップは何度でも挑戦できる。また、クランビル砂漠はある条件を満たすと出現するマップ。こういったサブマップも各所に隠されている。

## ブリューワ地方からコルテン地方のマップへ




## 貴族の館　クリーチャーが巣食う館を脱出！

リズが行動をともにしている盗賊団が貴族の館で一仕事を終え、そこから撤退するというステージ。クリーチャーを倒しながら、館の出口を目指すのだ。途中にはカギがかかった扉があるが、そこはまだ入れないようだ。出口の手前の部屋にたどり着くと、ボスのヘルハウンドとの戦いになるぞ。




⬆ヘルハウンドは非常に素早い。自律型クリーチャーにけん制させ、スキを突く戦法を試みる

### カギがかかった扉の謎…



⬅閉ざされた扉。ここを開くには特別なカギが必要なようだが…？

## ブリューワ街道〈1回め〉　街道を進みストーム・ハガンを倒せ

貴族の館を後にした盗賊団はブリューワ街道で野営を張ることに。辺りを探索すると、宝箱から新たなカードが手に入る。マップの奥に進むと2体のストーム・ハガンと戦闘に！



⬅盗賊団と話すとカード投げの飛距離を試す、ちょっとしたイベントにも挑戦できる

### 投げつけてくる斧に注意！




⬆巨体だが突進のスピードが速い強敵。投げつけてくる斧をかわしつつ、攻撃しなければならない

## カディスの町　情報収集とお店の利用がメイン

カディスの町は戦火にみまわれておらず、人々が平穏に暮らしている。ここでは町の人と話し、情報を収集することで進展があるステージだ。町の中にはカードショップがあり、カードの売買なども可能。序盤のカードショップはここにしかないので、先のステージに進んだ後も利用することになる。




⬆噴水の回りでゴミを発見。これもちょっとしたイベント。さて、このゴミはどうするか…？

⬇町の人からはいろいろな話が聞ける。世間話もあるが、重要な情報が聞けることも




### 店に入るとマップが出現！



⬅町の中でカードショップに入ると、以降はワールドマップにアイコンが表示され、直接入れるようになる

### カードを買ってデッキを強化




⬆カードの売買のほか、コピーやクラスチェンジが可能。売物はシナリオの進展にともなって変化

## ブリューワ街道〈2回め〉　機械を操るコルテン兵と戦闘！

カディスの町を出てブリューワ街道に戻ると、盗賊団を追ってコルテンの騎士団が攻めてきたらしく、仲間のソルと合流して盗賊団の団長を探すことになる。各所に現れる機械クリーチャーとコルテン兵は、防御力が高い厄介な相手。NPCのソルと協力しつつ、戦っていくことになる。

### ソルが戦闘に参加！




⬆マップの入口でソルが現れる。このステージでは彼も一緒に戦ってくれる



⬆剣攻撃が強力なソル。協力してコルテン兵を討つ

## サブマップとして出現するクランビル砂漠

カディスの町である条件を満たすと、ワールドマップにクランビル砂漠が出現。ここには妖精を研究しているラッセル博士が来ているらしい。クリーチャーが出現する危険な場所なのだが…。



⬅広大な砂漠が続く。出現クリーチャーは土属性が多い

## コルテン砦 入り組んだ砦を進んで門を開く

盗賊団の団長は無事だった。だが、騎士団の襲撃に腹を立てた団長は、次に盗み出す獲物としてコルテンの作る「鍵」を選択。盗賊団は厳重に警備されたコルテン砦へと進むことになる。ここでは団長から、道をふさぐ巨大な門を開くよう命じられる。砦の中は階段や通路が入り組んでおり、至る所にコルテン兵や機械クリーチャーが出現する難所となっている。



⬆リズの能力を当てにしているヴィクトールは1人で砦に進入し、門を開くよう命じる


⬅そこらじゅうにいる機械クリーチャー。Z−エフェクトで攻撃！

### 敵が駆けつけるサーチライト！


⬆砦のところどころにサーチライトがある。サーチライトの光に照らされると、たちまち機械クリーチャーが駆けつけて攻撃してくるぞ！


➡警備のコルテン兵はリズと同様に、カードを操る手強い相手だ

## 鍵精製場 模造品の「鍵」が作られる洞窟を探索

砦を突破してコルテン地方に入った盗賊団の一行は、模造品の「鍵」が作られている鍵精製場にたどり着く。精製場とはいうものの、洞窟のような内部は不気味な雰囲気に包まれている。ここでは変化型のストーンゴーレムの能力を利用し、地下への通路をふさぐ鉄の扉をぶち破るのだ。



⬆団長に命じられて扉のカギを探すが、団員の言うとおり、それらしきものは見当たらない


⬇洞窟内を流れる川を挟み、対岸に巨大なクリーチャーの姿が！　向こうに渡りたいが…？

### ストーンゴーレムに変身して閉ざされた扉を破壊!!


⬆ストーンゴーレムのカードを使って変身するリズ。鉄の扉の前に進み…


➡ストーンゴーレムの豪腕により、いとも簡単に鉄の扉が吹っ飛ぶ！　辺りに静寂が戻り、変身を解いてたたずむリズ

## 戦略的な戦いが楽しめるVSモードも期待！

プレイヤー同士で対戦できるVSモードは、前作よりかなり強化。ストーリーを進めたデータをロードすれば、使えるカードだけでなく、キャラの選択幅も増えていく。ステージも選択でき、フィールド上の障害物やトラップなど、仕掛けを利用した戦が可能だ。さらに、対戦で威力を発揮するカードも豊富にあり、戦略性が格段にアップしているぞ。


⬆セットアップ画面。ロードやキャラ選択のほか、手持ちのカードを賭けるかの設定が可能


⬇ここでルール設定やレベルのハンディをつけられる。「スタート」を選ぶと対戦開始だ


⬅ルルドの森のステージ。石柱に隠れて攻撃を回避！


➡ソアージュは橋の上で対戦。開閉できる鉄柵を利用

### 対戦専用のカードを活用！


⬆2P側のリズがダークスプライトを召喚。相手がカードを使うたびにダメージを与える効果があり、相手にとってはかなり厄介

## ロムプレイで見えてきた『II』のポイントをチェック！

『II』ではマップを徘徊するクリーチャーに近づき、そのまま戦闘に入れるが、すべての相手をしているとすぐにカードが尽きる。ときには逃げたり、Z−エフェクトを使うなどカードの節約がポイントになる。また、クリアしたマップは再び訪れると、地形や敵が変わっていることがある。繰り返し探索することで発見できる要素もかなりありそうだ。

### 謎の魔法使い グリディ

前作の重要キャラ。今作もリズに助言してくれる人物として登場。



### 戦略によってカードを節約するのがポイント！


⬆1回の攻撃で複数のクリーチャーを攻撃するなど、カードの使い方を工夫するのだ

### 再び訪れることで地形や敵が変わる場所も！


⬆鍵精製場ではクリアしてから訪れると、空を飛ぶ機械クリーチャーが出現するように




# RUNEⅡ 〜コルテンの鍵の秘密〜 体験版

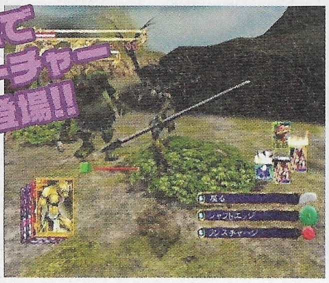
# 気になる中身をさきどりCHECK!

**序盤を中心にたっぷり1時間以上遊べる大ボリューム。120%楽しむ遊び方も誌面で完全バックアップ!!**

発売前にたっぷり『RUNEⅡ』体験版が遊べるのはニンドリだけ!!　次号は5月6日発売です

## 製品版とは違う天使(エンジェル)リズがプレイヤーキャラに!





体験版仕様のステージ構成で強力なクリーチャーのカードも登場!!

➡『Ⅱ』からの新要素「変化型」のクリーチャー、バードマンがいきなり使えるのだ



今回の体験版では、本来序盤では手に入らない強力カードが使えるよう調整され、『RUNEⅡ』ならではの醍醐味を気軽に味わえる作りになっている。しかも、体験版のためにオリジナルデザインされた主人公リズでプレイできるのだ。

⬅天使の羽根の生えたコスチュームを着たリズは、体験版でしか見られない超レア仕様!!

**フロム・ソフトウェア RUNEⅡ プロデューサー 谷口篤士さん**

リズは無口で感情を表に出さない女の子。その上、モンスターを操る能力があり、私の中では恐いイメージでした。そこで逆に友好的なイメージで描きたいと思い、『天使(エンジェル)リズ』というコンセプトでデザインを行いました。





⬅右ページのイラストのリズとくらべると違いがよくわかるだろう

➡じつは髪形も普通のリズと違いポニーテール。職人のこだわり!



⬆体験版のために描かれたラフ画だ

## ひと足先にプレイしたユーザーの声は!?

○ **戦闘がおもしろかった。属性や敵によってカードをうまく選ぶのが斬新だった**（匿名希望／20歳・男）

○**フィールドで自由にカードを使ったり、自分がクリーチャーになるのがおもしろかった**（Mr.Xくん／16歳・男）

●**カードのコンボや主人公のレベルアップなど、前作よりも遊びやすくなってると思った**（XYZくん／12歳・男）

○**前作やカードゲームは遊んだことがなかったのでプレイする前は不安でした。でも実際やってみると想像していたものとは全く違って、操作も『ゼルダ』に似ていたので遊びやすかったです**（柚子さん／14歳・女）

○**召喚シーンがとてもキレイだし、キャラがとてもかわいかったです**（椎名紅蓮さん／14歳・女）

●**新要素がいっぱいありすぎて大変。下手な私にはキツイけど、楽しいです**（時丘凛駆さん／14歳・女）

○**前作にも興味があったけど、新しいジャンルだったので手が出せずじまいだった。でも今回遊んでみたら、前作と一緒に買う気になりました**（匿名希望／15歳・男）

○**主人公の背中の羽根はなに?**（匿名希望／15歳・男）

○**クリーチャーのデザインがとてもよかった**（悪代官もどきくん／15歳・男）

○**やればやるほどおもしろくなってくる感じ**（匿名希望／19歳・男）

○は前作『RUNE』を遊んだことがない人、●は遊んだことがある人を表します。











⬅出来たばかりの体験版で編集部でちょっとした試遊会を開いたのだ

FROM SOFTWARE
Nintendo DREAM

# 合同企画
# RUNEⅡ イラストコンテスト

5月6日（火）はニンドリ体験版付録号、23日（金）は製品版の発売日と、5月はもう『RUNEⅡ』づくし。そこでニンドリは5月を『RUNEⅡ』イチ押し強化月間に決定!! まずはフロム・ソフトウェア&ニンドリ合同企画として、読者参加のイラストコンテストを開催することに!!



## 描く題材は何でもOK! 思いを込めて入賞を狙え

描くテーマは『RUNEⅡ』に関することすべて!! ハガキかハガキサイズの紙に、自由に描いてくれればOKだ。応募された作品は、フロム・ソフトウェアとニンドリ編集部の合同プロジェクトメンバーで厳正に審査。みごと入賞した方には、右の豪華賞品をプレゼント!! 入賞のポイントは、上手下手よりもどれだけ気持ちが込められているかという点なので、ふるって応募してね!!

## 豪華賞品がズラリ！

| | | |
|---|---|---|
| 大賞 | SONY デジタルカメラ サイバーショットDSC-U20 | 1名 |
| 谷口プロデューサー賞 | SONY CDウォークマンD-EJ775 | 1名 |
| フロム・ソフトウェア賞 | リム&リー特大ぬいぐるみ（上の写真のもの） | 1名 |
| ニンドリ賞 | RUNEⅡオリジナル表紙テレホンカード | 50名 |

## キャラクタでも！



RPG要素が強くなり、ドラマ性がアップした『RUNEⅡ』の、魅力的なキャラたち。彼らに加え、特別に前作の主人公カティア（注：カチュアじゃなくてカティアですね。ニンドリでもよく間違えました、ごめんなさい！）もOKですよ

## クリーチャーでも！



その数200体以上のクリーチャーたち。前作に登場したクリーチャーもほとんど登場しているので、好きなクリーチャーでOK!!

もちろんオリジナルクリーチャーでもOK!

## イラストが苦手な人は「愛の形」部門へどうぞ！

イラストコンテストと言いながらも、それ以外、たとえばぬいぐるみやフィギュアなど、自由なアイデアでの投稿も受け付けます。『RUNEⅡ』への愛情を、自分だけの個性的なカタチで表現してくださいね。

## コンテスト応募のきまり

- イラストはハガキかハガキサイズで、タテ、ヨコは自由。一人で何通応募しても構いませんが、入賞は一人につき1つまでとさせて頂きます。
- 「愛の形」部門は現物を送らずに、なるべく写真で。その際必ずコメントを添えて投稿してください。
- 締め切りは『RUNEⅡ』製品版発売日の5月23日（金）。だから、いまあわてて応募せず、次号の体験版をじっくり遊んでからでもOKです。
- 応募作品は原則返却できません。
- 入賞作品の発表は、6月6日発売のNintendo DREAM vol.92です。

**あて先**
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F （株）アンビット
ニンテンドードリーム RUNEⅡ 係まで

応募の締め切りは **5月23日(金)** 消印有効 RUNEⅡの発売日!!

お知らせ

# 次号5月6日(火)発売のNintendo DREAM vol.90は

なんと次号ニンドリはフロム・ソフトウェアから発売予定のアクションRPG『RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～』の体験版ディスク付き!! しかも、①激レア!! 製品版では見られない「天使リズ」、②必見!! 美麗オープニングムービーも完全収録。さらに、③お得!! 超サービス価格の390円!! 売り切れ必至なので、いまからカレンダーに○をつけて、買い逃しに注意!! いま本屋さんで立ち読みしてるアナタ、ラッキーです。その場で次号の予約を!!




世界初

# たっぷり遊べる

# RUNEⅡ ～コルテンの鍵の秘密～

ニンドリだけのオリジナル仕様

# ゲームキューブ 体験版

くわしい内容は
58ページへ
→GO!

表紙、体験版攻略、インタビュー、
シールと、まるごと『RUNEⅡ』号!!




付きでしかも390円(税込)


※表紙イラストはラフデザインにつき実際のものとは異なる場合があります。

お知らせ

# 次号5月6日(火)発売のNintendo DREAM vol.90は

なんと次号ニンドリはフロム・ソフトウェアから発売予定のアクションRPG『RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～』の体験版ディスク付き!! しかも、①激レア!! 製品版では見られない「天使リズ」、②必見!! 美麗オープニングムービーも完全収録。さらに、③お得!! 超サービス価格の390円!! 売り切れ必至なので、いまからカレンダーに○をつけて、買い逃しに注意!! いま本屋さんで立ち読みしてるアナタ、ラッキーです。その場で次号の予約を!!



世界初 たっぷり遊べる

# RUNEⅡ ～コルテンの鍵の秘密～

ニンドリだけのオリジナル仕様

ゲームキューブ

くわしい内容は58ページへ →GO!

# 体験版付きで しかも390円(税込)

表紙、体験版攻略、インタビュー、シールと、まるごと『RUNEⅡ』号!!



# 任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

# 任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第89回




★★★

祝！『MOTHER1+2』発売決定〜！祝！『MOTHER3』復活決定！ってわけで、どせいさんが表紙に登場するのはなんと6年ぶりのことなのだ。その他にも、オドロキのニュースもあったりして、気温の上昇とともに、気分も盛り上がっていく感じ。E3まであと1ヶ月だし。企画部Hさん、今回も、ニンドリ読者さんからのみなさんからの質問にしっかり答えてくださいね。

**こんごうのナビゲーター**

**サオヘン** 左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『メイドインワリオ』が手放せなくなってます。もっぱら通勤の行き帰りにプレイしてるんだけど、パッとはじめて、すぐやめられるのがすごくいいのだ。

**質問箱の読み方** 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

**ハミダシ質問箱**

アメリカで『風のタクト』の反響がすごいようですね。（長野県・マリオ・タロンさん）

非常にいいですね。日本と同じように『時のオカリナ』の予約キャンペーンをして、すごく好調で、キューブも一緒に売れてるようですね。（広報）

## 任天堂キャラクターずかん 40

CHARACTER DATA FILE — No.40

### ワルイージ

英名／WALUIGI

2000年発売の『マリオテニス64』で衝撃デビュー。その後の出演作は『マリオパーティ』シリーズの『3』(N64)と『4』(GC)で、残念ながら『メイド イン ワリオ』で登場することはなかった。いっそのこと『メイド イン ワルイージ』をつくってくれるとうれしかったりして。このキャラを生み出したのは、ご存じキャメロット。夏発売予定の『マリオゴルフGC』に登場か？



## こんごうのワンショット



「ポケモン堂」（133P）に登場しているカビゴンこと、西野さんの机。ガンダム系のフィギュアがいっぱい。「いつもはキレイにしてるんだけど〜」ってホントかなあ。

**Question 1** ファミコンの登場から歴史がはじまった

## ファミコン20周年で何かしないんですか？

大阪府・ni者maruさん

**A 検討しているところです。**

ファミコンの発売から、ちょうど20年を迎えるわけですから、「何かをしたい」といま検討しているところです。もともと任天堂は、過去を振り返るようなことはしてこなくて、たとえば任天堂を設立して110周年を迎えたとき（1999年）も、記念行事をやらなかった会社なんです。やはり、将来を見据えて、新しいことにチャレンジすることが大事で、昔のものを引っぱり出してきて、懐古主義的なことをするのは、任天堂の体質にあわないと思います。でも、ファミコン20周年に関しては、せっかくの機会ですし、そういった声も大きいので、開発スタッフも含めて何かをしたいよねという話をしています。ファミコンが発売された7月15日あたりに、ユーザーのみなさんに喜んでいただけるようなことができればいいんですけどね。（広報）

☞ 普通の会社だと、イベントを開催したり、パーティをやったりするんだけど、そんなことはやらないみたい。20周年記念ソフトを発売するようなこともしないみたいだし…。個人的には、「プロジェクトX」のような番組で、「ファミコン誕生物語」なんて感じのものを見てみたいと思ったりしてるんだけど…。




1984年7月15日に発売された「ファミリーコンピュータ」（14800円）。「おしん」がブームになったり、マンガの「おいしんぼ」がはじまったのも、この年のこと

**Question 2**　GCとGBAをつなぐよろこび

## いま任天堂がいちばん注目していることは？

秋田県・ウソップさん

**A　注目してほしいことはいっぱいありますよ～(笑)。**

なかでもやっぱり注目してほしいのは、E3で発表する「コネクティビティ(連動)」でしょう。家庭用ゲーム機を携帯ゲーム機などにつないで生まれる新しい遊びは、任天堂しかできないことですからね。キューブとGBAをつないで、どんな面白いことができるのかというテーマに、これまで積極的に取り組んできた、その成果をE3で発表します。開発スタッフの話を聞いてると、そのアイデアを出すのがすごく楽しそうなんです(笑)。テレビとGBアドバンスの2つのモニターが同時に使えるということで、これまでになかった遊びが実現できるからでしょう。それにハードの性能も進化してますので、技術的にも連動させるのが、すごくスムーズに行えるようです。連動に関するアイデアは、泉のようにどんどん湧き出ているようで、そういった新しい動きにぜひ注目していただきたいですね。(広報)

☛ 世界最大のゲーム見本市「E3」の開催まで、あと1ヶ月。任天堂ブースに出展されるソフトラインナップはほぼ確定し、開発スタッフの人たちは、出展バージョンの調整に大わらわという時期なんじゃないでしょうか。ニンドリもこのE3の取材には、最強のメンバーでのぞむ予定。6月6日発売号(Vol.92)では、たっぷり特集を組むので、お楽しみに～。



昨年のE3で出展されたGBアドバンス用カメラ「ゲームアイ」。今年も新たに、新しい周辺機器が出展されるんでしょうか

**Question 3**　わーい！なニュース

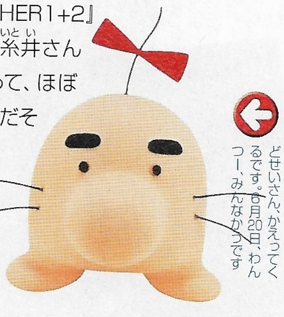
## 『MOTHER』シリーズの新作や移植の予定はありますか？

福島県・緑のどせいさん

**A　お待たせしました！**

詳しい内容に関しては、ニンドリさんで特集記事を組んでるようですので、ここでは申し上げませんが、GBアドバンス版の『MOTHER1+2』と『3』に関してはずっと秘密で動いてきたものですから、ようやくお話ができるようになって、やっとスッキリしました(笑)。ちょうどファミコン20周年でもありますし、今回、このタイミングで『MOTHER』の発表ができて、とてもうれしいですね。プロモーションの話をすると、まずニンテンドーブックの春号にどせいさんシールをつけて、その後、ティーザー広告(商品を少しずつ明らかにする広告)を、4月14日の深夜からTVで流しはじめました。もうご覧になった方も多いと思いますけど、『MOTHER2』のどせいさんを前面に出したCMになっています。それに、このゲームをつくった糸井重里さんのホームページ(www.1101.com)でも、糸井さん自ら、今回の『MOTHER』に関するお話をされてますので、ぜひチェックしてみてくださいね。(広報)

☛「マザーはまだですか？」という、オヤジさえも口にしないようなギャグが聞かれなくなった今日この頃。幸せは、忘れた頃にやってくるというわけで、『MOTHER』に関する大発表！ みんな、うれしいでしょ？ で、6月20日に発売される『MOTHER1+2』なんだけど、糸井さんの要望もあって、ほぼ完全移植なんだそうです。



どせいさん、かえってくるです。6月20日、わんつー、みんなかうです

**Question 4**　うひょ～！なニュース

## どうして『RUNE II』を任天堂が販売することに？

山形県・犬ワシネコ助さん

**A　やっぱりいいソフトですから。**

任天堂の流通ルートを使うことで、スムーズにお客さんの手元に商品をお届けすることができるということで、フロム・ソフトウェアさんと販売提携を結ぶことになったわけです。ただ、これまで、ナムコさんやバンダイさんなどのサードパーティさんとも同じような販売提携を結んできていますが、今後、キューブのソフトを出してるすべての会社さんと、このような提携を結ぶということではありません。『RUNE II』はみなさんにオススメできるソフトですので、販売のみならず、販促に関しても、任天堂としてできる限りの協力をさせていただくことになったわけですね。(広報)

☛ ふふふふふっ。みんな、2ページの次号予告を見たでしょ？ そう、次号のニンドリには、『RUNE II～コルテンの鍵の秘密～』の体験版がつくことになったのだぁぁぁ～(←150デシベルくらいの大声で叫んでる)。ゲームキューブの体験版が雑誌の付録につくなんて、世界初！ しかも390円という、超お買い得価格なんだよぉ～。前作を遊んだ人はもちろん、初めての人もこれを機会に『RUNE II』の面白さを味わってほしい。連休明けの5月6日は、あわてて転ぶなんてことがないよう気をつけて、本屋へ急ごう!



ニンドリ付録の『RUNE II～コルテンの鍵の秘密～』では、体験版だけのコスチュームも楽しめるのだ。これはもう永久保存版です

**Question 8**　1家に1台の必需品

## なぜGBプレーヤーはドット絵がキレイに映るの？

愛媛県・マツさん

**A　キューブ側の処理によるものです。**

GBアドバンスの液晶とテレビモニターに映したときの色味が違うので、画像をキューブ側で調整するようにしていて、それで画面もキレイに見えるようになってるんです。あと、ゲーム画面によりますが、GBプレーヤーで遊んでいると、一瞬画面全体に微妙なぶれを感じるようなことが、非常に希にあります。これはGBアドバンスの液晶とテレビの表示仕様の差によるもので、故障ではありません。気になる場合は、画質をソフトにすると、目立たなくなりますので試してくださいね。(広報)

☛ 画像をソフトにするには、まずZボタンを押して、選択画面を表示させ、「がめん」のアイコンを押して「ソフト」を選択しよう。ところで、GBプレーヤーではフレームの絵をいろいろ変えることができるけど、みんなはどんなのを選んでるんでしょうか。サオヘンは、キューブが壁画チックに描かれてるのが好きだな。

**ハミダシ質問箱**

GBアドバンスSPのパールホワイトを再発売しないの!?（神奈川県・ニンドリーナ山本さん）

『FFT-A』の限定品として発売したものを、また再販すれば、すでに買っていただいた方に失礼なことになりますし、なかなかできないことですよね。(広報)

ハミダシ質問箱
最近はソフトのチラシをつくらないのですか？長野県・類ー似さん）
最近はニンテンドーブックもありますので、つくらないことが多いですけど、今後まったくなくなるということではありません。（広報）

Question 5 5800円のキューブソフト

## 『ギフトピア』はなんで安いんですか？

香川県・シークレッドさん

A 価格設定には色んな要素があります。

ゲームソフトの価格というのは、開発の期間とか、制作に関わったスタッフの数であるとか、すべての制作費を算出し、それで想定される販売本数から、決めるようなことも必要になってきます。今回の『ギフトピア』をつくったスキップさんは、とても優秀なスタッフが、少ない人数で、しかも短期間にソフトを完成させることができたわけです。また、任天堂が開発支援をしてますので、開発ツールをお貸ししていた関係もあって、制作原価を通常のソフトよりも低くおさえられたわけなんですね。それで結果的に、5800円という戦略的な価格を設定することができたというわけです。なので、今後発売されるソフトがすべて5800円になるということではないんですね。（広報）

ゲーム会社にとって、アタマの痛いのが「開発期間」の問題。たとえば、「ソフトの発売が半年のびました」という発表を聞くと、楽しみに待ってたユーザーは「えーっ！」って叫びたくなるけれど、会社にとっても「えーっ！」なのだ。スタッフの人件費（残業代がもちろん増加）、電気代、水道代（トイレとか…）、交通費、電話代などのあらゆる経費が半年分増えちゃうことになるわけ。だからと言って、「半年分の費用を上乗せするために値上げします」なんてこと言ったら、ユーザーは猛反発するだろうし。なので、制作期間の短縮はゲーム会社にとって、すごく重要なテーマになっているんですね。

Question 6 特典がつくとユーザーはうれしい

## 『F-ZERO GC』に予約特典があるって本当ですか？

福井県・レオンさん

A それはどうなんでしょう。

正直な話、『F-ZERO GC』に関するプロモーションついてはまだ何も決まっていません。でも、最近は予約特典や初回特典がつくケースが、任天堂に限らず増えてますよね。『ギフトピア』では花札のキーホルダーが初回特典でついてきますし、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』でもサントラCDと卓上カレンダーという豪華な初回特典がついてきますし…。任天堂としては予約までして買っていただけるお客さんに対して、何かを差し上げることは意味のあることだと考えています。中には、「中古屋で安くなってから遊べばいいや」と思っている人もいると思いますが、やっぱり発売直後に買っていただけるお客さんは大事ですからね。だからといって、今後発売されるすべてのタイトルにこのような特典がつくわけでなく、ソフトごとに検討していくことになります。（広報）

『MOTHER1+2』では、どせいさんストラップのような予約特典をつけてくれないかなあ…。それはさておき、『F-ZERO GC』の発売日が7月25日に決定したぞ！ アーケード版の『F-ZERO AC』の稼働時期については、まだ発表されていけれど、キューブ版と連動するだけに、遅くとも8月上旬にはプレイできるようになるのは間違いないでしょう。それで、『GC』の箱のなかに、『AC』を遊ぶためのライセンスカードが特典として入っている、なんてことを勝手に推測してるんだけど…。どうなんでしょうか？



すごいグラフィックの『F-ZERO GC』。このようにキレイな場所は、ゆっくり走って見物したい気分です

Question 7 アナタの愛車にバターを

## 『メイド イン ワリオ』で流れる歌は誰がうたってるの？

福岡県・Mr.ペッパーアドバンスさん

A うちの開発スタッフです。

『メイド イン ワリオ』をつくった開発一部のメンバーで、サウンドのスタッフが歌ってたりとか。そうそう、女性のボーカルはアートワークを担当してる者が歌ってたりしています。それに、スイカを身体で受け止めたり、怪人と闘うような実写のプチゲームがありますけど、そのような映像も、開発スタッフがモデルになって撮影したものなんですね。だから、手作りのゲームというか（笑）、そのようにつくった感じが『メイド イン ワリオ』のいい味になってると思います。（広報）

『メイド イン ワリオ』はゲームも楽しいけど、サウンドも最高。例えばタクシードライバーのドリブルとスピッツが登場するカテゴリー。ラジオから流れるポップスが…「♪黄金色の　貴方のクーペ。たっぷり　バターを塗ってあげるわ。街を抜けて　桟橋へ。（レッツゴー　レッツドライブ）息を止め～を閉じて～」って、実に素晴らしい歌詞のセンス。愛車にバターを塗られて喜ぶ男の姿が目に浮かぶようだ。昨年のスマブラコンサートに続き、今年は「メイド イン ワリオライブ」が開かれないかな？




ドリブルとスピッツのテーマは「SF」。あと、カットとアナのカテゴリーで流れる演歌もすごくいい

Question 9 任天堂のCM

## GCソフトのCMで、実写が少ないのはなぜ？

愛知県・逆Lの男さん

A う～ん…。少ないですか？

『パズルコレクション』にも、『ゲームボーイプレイヤー』にもタレントさんは出てますし、実写のCMが少ないことはないと思いますが…。みなさんの要望として、「動いているゲーム画面を見たい！」という声が圧倒的に多いものですから、そのような声に応えて、『風のタクト』のように、ゲーム画面だけでCMをつくることはあります。でも、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』のように、一般の方々にもアピールするべく、実写を使って、雰囲気を大切にしたCMもありますし、ケースバイケースなんですね。それにしても、この『烈火の剣』のBGMはすごくいい曲ですよね（笑）。「LIFE is...」という、平井堅さんの歌なんですけど、もともと同名のアルバムに入っていた曲を今回のCMに使わせていただ

いたんです。ゲームをしたときの、プレイヤーの心の動きや揺れる思いを、このCMでは表現できたと思っています。(広報)

☞ これまでの任天堂のCMの傾向を見ると、グラフィックが美しいゲームキューブソフトのCMは「画面をそのまま出す派」。そして、ドット絵のゲームが中心のGBアドバンスソフトの場合は「実写も使う派」に分かれてるみたい。画面をそのまま使うキューブのほうが、CM制作費は安そうなんだけど、実際はどうなんでしょう?



任天堂ホームページの『烈火の剣』のコーナーでは、CMがチェックできるだけでなく、携帯用の着メロやパソコンの壁紙がダウンロードできるなど、とても充実しているのだ

## Question 10 それでも黒字の優良企業

## 業績を下方修正したそうですが…。

大阪府・N-FIELDさん

**A 残念ながら、その通りです。**

もともと今期に、800億円の純利益をあげる予定が、およそ17パーセント減になる見通しになりました。一部の新聞でも報じられて、「任天堂って大丈夫なの?」って不安になった人もいるかもしれませんが、それでも約660億円の純利益を達成した超優良企業ですので、ご心配なく。とくにGBアドバンスがすごく好調ですし、キューブに関しても今後はGBAとの連動を強化したり、キューブ単体でも遊べるソフトのラインナップがますます増えてきてますので、これからが勝負です。企画部としても、プロモーションの対象になるソフトの数が増えて、正直ヒーヒー言ってるくらいで、みなさんにはまだナイショの、セカンドパーティさんやサードパーティさんとのコラボレーションも進んでいますので、今後の展開に期待してほしいですね。(広報)

☞ この大不況だというのに、およそ660億円の黒字を出す任天堂。確かに、もっとゲームキューブが売れて、ミリオンソフトが続々誕生していれば、黒字はさらに大きくなったかもしれないけれど、このご時世に660億円もの黒字を出せれば、会社として充分じゃないんでしょうか(ああ、うらやましい)。かつて、セガがドリームキャストから撤退したのは、大幅な赤字をかかえていたからで、任天堂が強いのは、どこからも借金せずに、大金を動かせること。勝負はこれから!



京都市南区にそびえ立つ任天堂本社。4月から他の企業に比べて給料もたくさんあがるみたいだし、ああ、Hさんがうらやましい

## Question 11 任天堂の開発部門

## 開発二部と三部は何をやってるんですか?

佐賀県・サガガSPさん

**A 三部は総合開発本部という名称になっています。**

総合開発本部は、ゲームキューブの開発をしたセクションで、GBプレーヤーもこの部署が担当しました。開発第二部は、NHKさんと協力して、デジタルテレビとGBアドバンスを連動させた、いろんな実験をしたり、『ゲームボーイミュージック』などのソフトを開発しているセクションです。(広報)

☞ ここで、任天堂の開発部署のおさらいをしてみましょうか。まず、情報開発本部。ご存じ、宮本茂さんが本部長をつとめるこの部署は、ゲームキューブソフトを中心に制作していて、『マリオ』や『ゼルダ』などの家庭用ゲーム機のビッグタイトルがつくられているのだ。開発第一部(出石武宏部長)は、主にGBアドバンスのソフトをつくる部署。『メイド イン ワリオ』もここでつくられたんだけど、『メトロイドプライム』のようにキューブソフトの開発に関わることも。で、開発第二部(上村雅之部長)は、かつてスーパーファミコンなどの開発を手がけたこともあり、衛星を利用したサテラビューなど、新しい遊びのシステムを考えるところなんだね。で、総合開発本部(竹田玄洋本部長)はHさんの言うとおり、主に据え置き型の家庭用ゲーム機の開発をするところで、一方、開発技術部(岡田智部長)というところでは、GBアドバンスなど、携帯用ゲーム機を開発しているのだ。以上、今号の講義はこれでおしまい。





岩田社長(手前)の後ろにいる人が、ゲームキューブの生みの親、竹田玄洋さん。右はご存じ宮本さん。E3ではどんなパフォーマンスを見せてくれるんでしょうか

**ハミダシ質問箱**

Hさんがいまハマってるゲームを教えてください。(千葉県・コスモスさん)

最近『メトロイドフュージョン』を改めてはじめからやりはじめました。やっぱり『メトロイド』の面白さは不変です。(広報)




## 「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03(3556)3287

**任天堂の似顔絵箱**




住所不明のLOGさんから送られてきた、『巨人のイータ』。飯田和敏さんは、何か新しいことをやろうとしてるようだけど…

# Nintendo DREAM ニンドリ特上シール VOL.89

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.90は5月6日発売

祝！発売決定!!『MOTHER1+2』のどせいさんたちだよ





こちらは『ギフトピア』だよ

MOTHER 1+2

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE
お遍路さん～発心の道場（阿波国）編





特殊転身でスライムが人間に!?
いきなり大農場!? 牧場経営の極意
太陽の光を武器に吸血鬼狩りの旅へ
和尚が徹底検証 NARUTOの出来

# マリオ親衛隊




すっかり暖かくなりました。そろそろゴールデンウィーク。みなさんはお出かけの計画なんて立ててました？

そうそう、ついにあの『MOTHER』シリーズが復活！ イラストも増えそうです。次号は『FE』と『MOTHER』、どっちのイラストが多いかなぁ。それでもリンクが一番だったりしてね（笑）。

イラスト：記村 隆鶴

## イラストの特大殿堂



栃木県／夢之助 将軍

◆タイトルは「vs.デクテール」。昔、『神トラ』の初プレイの時、すごくてこずった敵なんだって



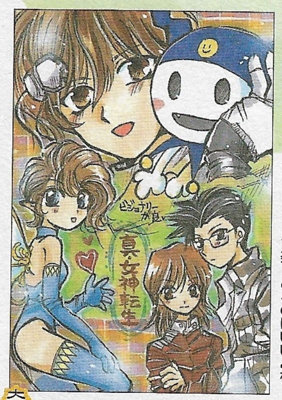
埼玉県／美沙さん

◆最近『キャリバーII』にハマりまくりなんだそうです。「タキさんステキ～」だって。確かにタキはいいよねぇ



神奈川県／メリーランドさん

◆セガのロープレ『エターナルアルカディア』。独特の世界観を持っていて、女の子にも人気が高いんだよね



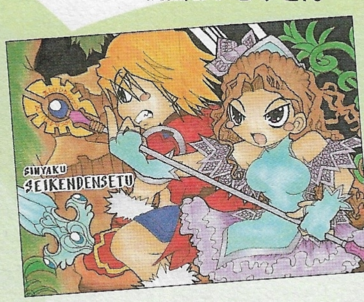
東京都／桃園らいちゅさん

◆「『メガテン』がGBAでできるなんて感動です」とか。そだね。今は手に入らない名作がこうやって楽しめるのはいいよね



愛媛県／湖綾ちこさん

◆春らしく花々が咲き乱れているイラストです。「このイラストは福沢亀吉様へ」とのコメントでした



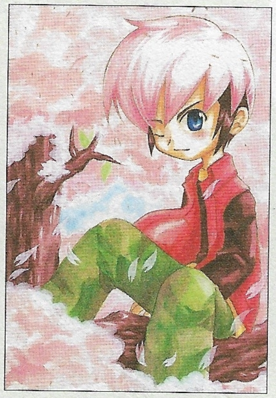

◆『新約聖剣伝説』。発売がすごく楽しみだということで、イラストも描いていてとっても楽しかったそうです

大阪府／魅流タン旬さん




静岡県／霜月 祥さん

◆『FFTA』の主人公、マーシュ。前作に比べると、随分難易度が下がったよね。暗い話じゃなくなってるしさ



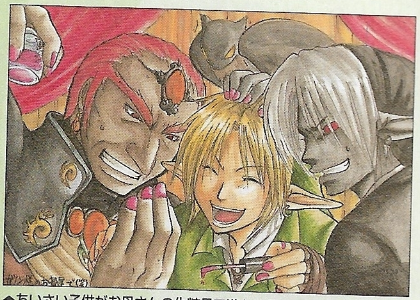
富山県／桜大福さん

◆入試が終わってからイラストが描ける…と思ったら、腕がなまってしまって、この絵を描くのに6枚の紙がムダになったとか



中佐 大阪府／桃姫ユリさん

◆桃姫さんは「リンク好きの格ゲープレイヤー」なんだそうです。それじゃぁ『キャリバーII』は最高のゲームじゃないですか！



←ちいさい子供がお母さんの化粧品で遊んでるような…。なんだかそんなやんちゃぶりを発揮してますな
東京都／Bossさん



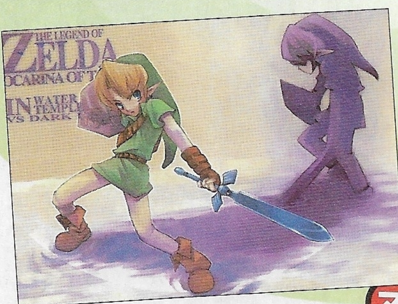
←『神トラ』のリンクとゼルダ。やっぱし『神トラ』はいいわ。当時必死になってやっていたのを思い出します
中佐 神奈川県／雫さん



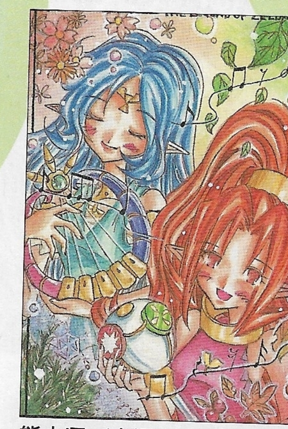

←『FFT-A』のバブズとレドナだよね。オレは今、クエストアイテムがなくって、クエストが進まないよ…
愛知県／キムラモジモジさん




←「箱庭庭園」というホームページをオープンしたそうです［http://www.paw.hi-ho.ne.jp/hanadairo/］
東京都／白唯ひろみさん




←「水の神殿のダークリンク戦って苦手だなぁ、と思い出して描いてみました」とか。『時オカ』だね
埼玉県／三上空太さん



←2人のイラストが少ないので描いてくれたとか。「ディンは天夜かしこ様へ＆ネールはなるまきうずこ様へ」とのコメントでした
熊本県／森響かのんさん



←『FFT-A』のヴィエラ族とモーグリ族がスキだそうで。春らしく切り貼りで花も添えてくれました
京都府／有田りあさん




←あと数日で発売となる『FE烈火の剣』。楽しみにしているそうで、イラストにも気合いが入ったとか
北海道／蒼夜小次郎さん

## 将軍セレクション



←最近のしんえいたいで流行っている（?）ミュシャ風イラスト。東京では今、ミュシャ展やってるんです。観たい！
福井県／ピューリタンさん



←ちょっと変わった感じの『ギフトピア』。キャラの中では、DEEJがお気に入りだって。右上にいるキャラだね
愛知県／緑雨まさきさん




←うほほ！ リアルなワリオ先生。「いじりつくせ！」ってのがなんともはや…。リアルになったらこんなだろうな…
将軍 北海道／テッカ 将軍




←GBAでめでたく復活を果たした『マザー』。ネスは好きだけどやったことない…ってな人、やっとプレイできるね
熊本県／ポイさん



←いちばん好きなカップリングを、愛をこめて描いてくれたぞ
千葉県／東雲灑羅湔さん



←『メイドインワリオ』のカットとアナ。GBプレーヤーでやると、よりいいよね
兵庫県／三村家さん



←最近やっとゲットしたという『森＋』。一家にひとつは欲しいゲームだよな
岩手県／くりきんとんさん



←「私は緑が大好きです。だから緑っぽいキャラが大好きです」だってさ
岡山県／愛リーンさん




←スタイリッシュにキメたサムス。「氷高さんげんるいさんにささげます」とか
東京都／松任谷ヒカルさん



←任天堂キャラがたくさん描かれてます。全員分かったら合格です
宮城県／ラナ犬さん



←『ゴエモン』ってGCでは出ないのかねぇ。ファンは多いのに…
群馬県／忍武さん



←『キャリバーII』のCMに影響を受けて描いたというイラストです
栃木県／あちひろさん

←「期待してます！ このゲーム」とのこと。ね、ね、そうだよね！
高知県／隼人楼龍さん




←ポケモン図鑑のキルリア解説文を読んで、こんな絵を描きたくなったそうです
山形県／亜朱さん





←『黄金 開かれし～』『失われし～』はこれからだって
岡山県／姫月改めハルさん



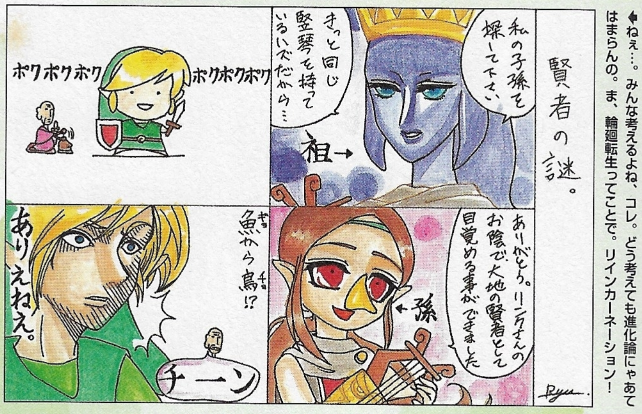
←ほんとに大好きなんですなぁ、『クロノア』。早くキューブで遊びたいね
愛知県／星井みかんさん

# 4コマの長屋




**茨城県／梅の助さん**

⬅1ルピー色かよ！ うわーありがたみがねえ～。1ルピーを笑うモノは1ルピーに泣くってね。バカにしちゃぁ、いけません




**福岡県／東雲 龍さん**

⬅ねぇ…。みんな考えるよね、コレ。どう考えても進化論にゃあてはまらんの。ま、輪廻転生ってことで。リインカーネーション！



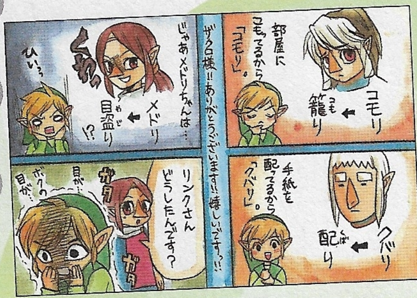

**新潟県／水木 蛙さん**

➡受験シーズンまっただなかに、このネタは掲載できません。ゲーム中のことゆえ、弟をせめたらアカンぜよ



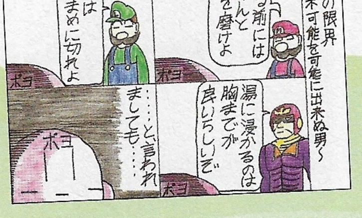

**埼玉県／ポピーさん**

➡「ああいう敵キャラにも大切な家族がいるという事をアピールしてみました」だって。なんだか切なくなってきたよ（涙）



**岐阜県／かよこ 将軍**

⬅ち～が～う～だ～ろ～！ ま、ストレートにメンドリよりかはいいかもしれんが…




**奈良県／モロボシ弾さん**

➡と、言われましても。だってないもんね。歯も、胸も爪も。って実はかなり気持ち悪いの生物なのでは…




**北海道／水藻さん**

➡ドラえモンのポケットか！ っていうか奪ったのか！ のび太が泣いちゃうじゃないか！



**奈良県／わたきちさん**

➡みんないろいろ試すよね。でもエサをまいたってのは、なかなか強者ですな



**東京都／梶原 宏さん**

⬅よっ、宴会王！「今日は無礼講」とか言っても、無礼すぎるとねぇ




**神奈川県／まくらうどんさん**

⬅いやな花見ばっかりだ！ 四コマのタイトルは「これでも花見がしたいか」だって。したいもん！




⬆こんなところに！ そいつぁ、恐れ入谷の鬼子母神ですな。結構毛だらけ猫灰だらけですな

**神奈川県／アズマフースケさん**

マリオ親衛隊

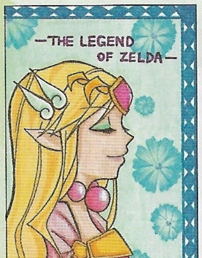
# イラスト高層雑居ビル



↑「ヒマをみつけてちまちまと『プライム』を進めています」だって
東京都／こりんさん



←『マジバケ』のアミーゴをイメージして描いてくれたとか
東京都／るるんぷさん




←『風タク』のゼルダ。「今回のゼルダは、今までと違ってカッコイイって感じでした」だって
神奈川県／紫いるかさん



←マコレが植えると出てくる木、ウィズローブを描いてくれました
山梨県／Q丸さん




←友達の就職祝いってことで、サラリーマンのリンクとOLのゼルダ。そして上司のガノン!
神奈川県／浅川日沙さん




↑去年から計画していて、ついに実現したという合作作品です
岡山県／神威魔喩神さん＆
大阪府／はるさめまなななさん




←『神トラ＆4つの剣』のリンクたち。「いっしょにやろうよ」ってのがかわいくていいですね
？県／笑シぐらいさん




←『メイドインワリオ』のモナ。変なプチゲームがいっぱい入ってて、超楽しいです
鹿児島県／瑞綺椎風さん




←『キャリバーII』なリンク。大人リンクファンにはたまらないよね
東京都／RYOさん



←「大好きな水の2人を描いてみました」とか。オレはいまいち『パネポン』がヘタで…
和歌山県／佳月悠兎さん



←ハリポタファンの友人は、フクロウまで飼ったとか。すげぇ…
千葉県／犬飼鈴助 将軍



←メドリが母作、コモリが息子作の親子合作作品。う～ん、すばらすぃ～
愛知県／HiroのハハHiROさん



←リアルなゾンビが恐いよぅ。『バイオ0』のレベッカ＆ビリー（後ろ姿）
東京都／おでんさん



←『キングオブファイターズ』シリーズのメインキャラ、京と庵だね
埼玉県／幸燃 馨さん



←アニメも人気の『ナルト』。原作が好きな人には、ゲーム化は嬉しいよね
栃木県／白鷺さん



←「テトラみたいに強い女になりたいです」とか。女は度胸、男は愛嬌ってか
福島県／momo＊さん



↑「私はユウキ君とアチャモ（バシャーモ）が大好きです」とか
茨城県／葉月みかさん




←わかる！『メイドインワリオ』のドリブルステージね。欲しいなぁ
大阪府／ジキタリスさん



←なんだかお久しぶりの投稿ですね。ありがとう。またまたよろしくね!
栃木県／緑川なつめさん




←『牧場物語』が大好きということで、イラストは『ミネラル～』です
大阪府／キャサリンさん



←「もうすぐ新作が出るっていうのに、いまさら『紋章』をプレイ」とか
大阪府／むこうのたんぽさん



←プレイした人ほぼ全員がハマってしまう『メイドインワリオ』。最高っす
三重県／高橋夕凪さん



←「私だけでしょうか…『エグゼ』キャラでフリーズマンが好きなのは…」
京都府／ボタンさん



←「『FE封印』最高!!『烈火』楽しみ!!」だとか。だよね!
香川県／ぼなーか咲川さん



←村を花でうめつくすのが夢だったのに、遊びに来た人に荒らされたとか…
北海道／桜井みゆさん




←『カービィのエアライド』だね。どんなゲームになるか楽しみだぁよ
静岡県／源まあこさん



←前作が発売されてから間もないのに、もう新作だもんね。嬉しいなぁ～
北海道／浅姫紫亜さん



←色を塗るのに3日かかったという作品。苦労したんだね
東京都／星夜隼人さん



→遠距離恋愛中の彼と、『PSO』で逢っているそうです。いい話じゃ～
大阪府／紅苺さん



←「『マリテニ64』にはまったので、今度はGCで燃えたいです」とか
埼玉県／雉島 銀さん



←『エタアル』のヴァイスとファイナ。ゲームがおもしろかったって
岐阜県／HYOROROさん




←すいません…お題でしたね。「勝者はサムライゴロー」ってな感じで
鳥取県／KAMEさん



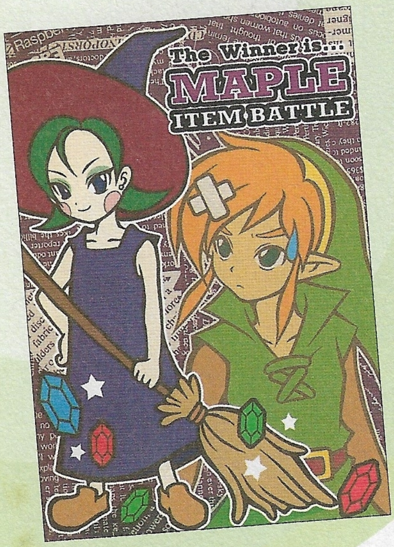
←『エグゼ トランスミッション』のためだけにGCを買ったんだって!
京都府／白鷺みかんさん



←サリアとコスプレなミドだって。ミド…よく似合ってますね、この格好
大阪府／ちょも丸さん

マリオ親衛隊

# 今月のお題『The Winner is ...』




熊本県／みらいさん

⬆『ふしぎの木の実』より。アイテム争奪戦で、メイプルがリンクに勝ったという所だって




広島県／みほさん

⬆自分の中での「Winner」なゲーム、心のイチバンな『マリアド3』を描いてくれました




富山県／グラタンさん

⬆『スマブラDX』での勝利数が多い人たちだそうです。っていうことは、使用率も高いのかな




岐阜県／きまぐれ男爵さん

⬆「『カプエス』のつもりが『ストII』になっちゃいました。かわいくて強い春麗がWinner!」だって

## マリオ親衛隊




⬆「平和になること、みんなが幸せになることこそ、本当の勝者がいる証拠」だとか

愛知県／秋里ひいろさん




⬆『カプエス』登場キャラのいろんな勝利ポーズ。やっぱケンが好きなのね…

福島県／こめさん



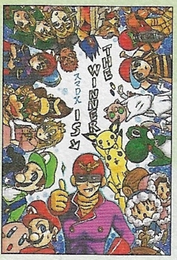

⬆なつかしい！『スタフォ64』のおまけゲームだね。4人対戦ができるんだよね

福島県／ZENZO→さん




⬆「勝者はニンテンドー！」ってことで。いずれは家庭用機のナンバーワンになるのじゃぁ～

愛知県／ヒゲフカさん




⬆『スマDX』で一番の勝利数はファルコンなんだとか。やっぱマイキャラが強い!?

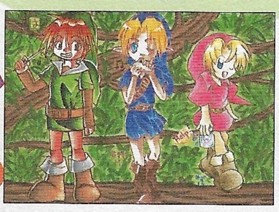
東京都／キリユー覇さん




⬆「コットンのふく、キルトグラブ、ハンターソード装備でコロッセオ勝ちたいです」

兵庫県／都論ぼーんさん

## 合作のココロ



⬆テーマは「リンクの森」だって。ってことは、この森にはリンクがたくさん…

ユニット名：はつきつねトリオ（合作正隊員）



⬆『FE封印』の好きなキャラをそれぞれ描いてくれたのかな？

ユニット名：はっぴぃfriends（合作準隊員）



⬆ユニット名の由来が気になるんですが…

ユニット名：裏ニンドリャー・こんがり編（合作準隊員）



⬆それぞれが「ピカチュウの擬人化」をテーマに描いてくれたんだそうです

ユニット名：恵光風さん（合作準隊員）

## 祝初掲載の館



⬆ほんわかとした感じがとってもいいですね。ココロがゆったりしますよ

埼玉県／KOUMEさん




⬆「想い出に残っている場面のひとつです」だって。リンクの表情もいいんだよね

千葉県／柚子さん




⬆「『キャリバーII』のCMのリンクがかっこよすぎて鼻血出そう」だって（笑）

愛知県／あふぅさん




⬆「背景は苦手だけど挑戦してみました」とか。滑り台をすべっているところ？

埼玉県／ヒロレナさん



➡『風タク』のフォドが好きなんだそうです。森の感じがすごくいいですよ

青森県／ジャシンさん



⬆友達の紹介でニンドリを買い始め、投稿することにしたんだそうです

山口県／風空☆東さん



⬆なんだか幸せそうなサリアとリンク。ナビィとチャットも応援してるみたいだね

埼玉県／みーさん



⬆ボロボロになっちゃったぬいぐるみを、直してあげているヨッシー。やさしいねぇ

島根県／kyo-koさん



⬆リンクが大きくなった？ それともみんなが小さくなった？ でも違和感がないなぁ

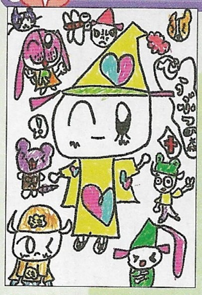
静岡県／プニプニさん



⬆「格ゲーは苦手で敬遠してたのですが、リンクをプレイしたさに…」だって

兵庫県／美夜さん

# イラスト10歳未満



←まだまだプレイはしてるかな？
三重県／なっつさん（8）



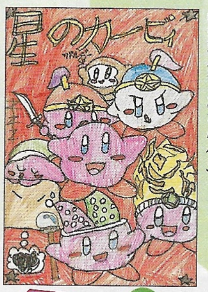
←ハイラル語を猛勉強中だとか
静岡県／ぴんくぼおるさん（8）




←ピクミンたちってかわいいよね
愛知県／チャムさん（8）




←大人気の『ミルモ』。みかっちさんも好きなのかな？
奈良県／みかっちさん（9）




←まだまだアニメも絶好調だよね
山口県／めぐみさん（8）



←ヨッシーもいいけど、ヘイホーがまた…
東京都／小野寺 隆さん（9）



←勢いのあるカッコいいリンクだね
愛知県／ウィンダム君（9）




←ヘンナノ好きな、『メイドインワリオ』のモナだね
神奈川県／岩谷ひかりさん（8）

# イラストファンレター



山口県／チョココさん




兵庫県／風海まいるさん



千葉県／コスモスさん




和歌山県／パンさん



群馬県／ツキジ聖也さん

# キレてるかたたち




←タメゴロウじゃねえのか！っていうかすっげー驚いてるじゃん。こりゃただごとじゃねえな。ただじゃないなら百円か？

奈良県／イカレポンチさん




←季節はずれのお歳暮か？っていうかくれんのかビールを？ついでにつまみも頼むよ。おねえちゃーん、ビール追加ね

奈良県／よっさんさん




←いやされないっ！ぜんっぜんっいやされない！「いやし系」じゃなくて「イヤ系」だろ？みんな、夢に見よ！

埼玉県／ピクミンSさん

## イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

**しめきり**
Vol.91は5月7日必着
Vol.92は5月21日必着

**あて先**
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

# 91号のお題は『歩いてきた道』。92号のお題は『これがなきゃダメ！』

## 階級特進者

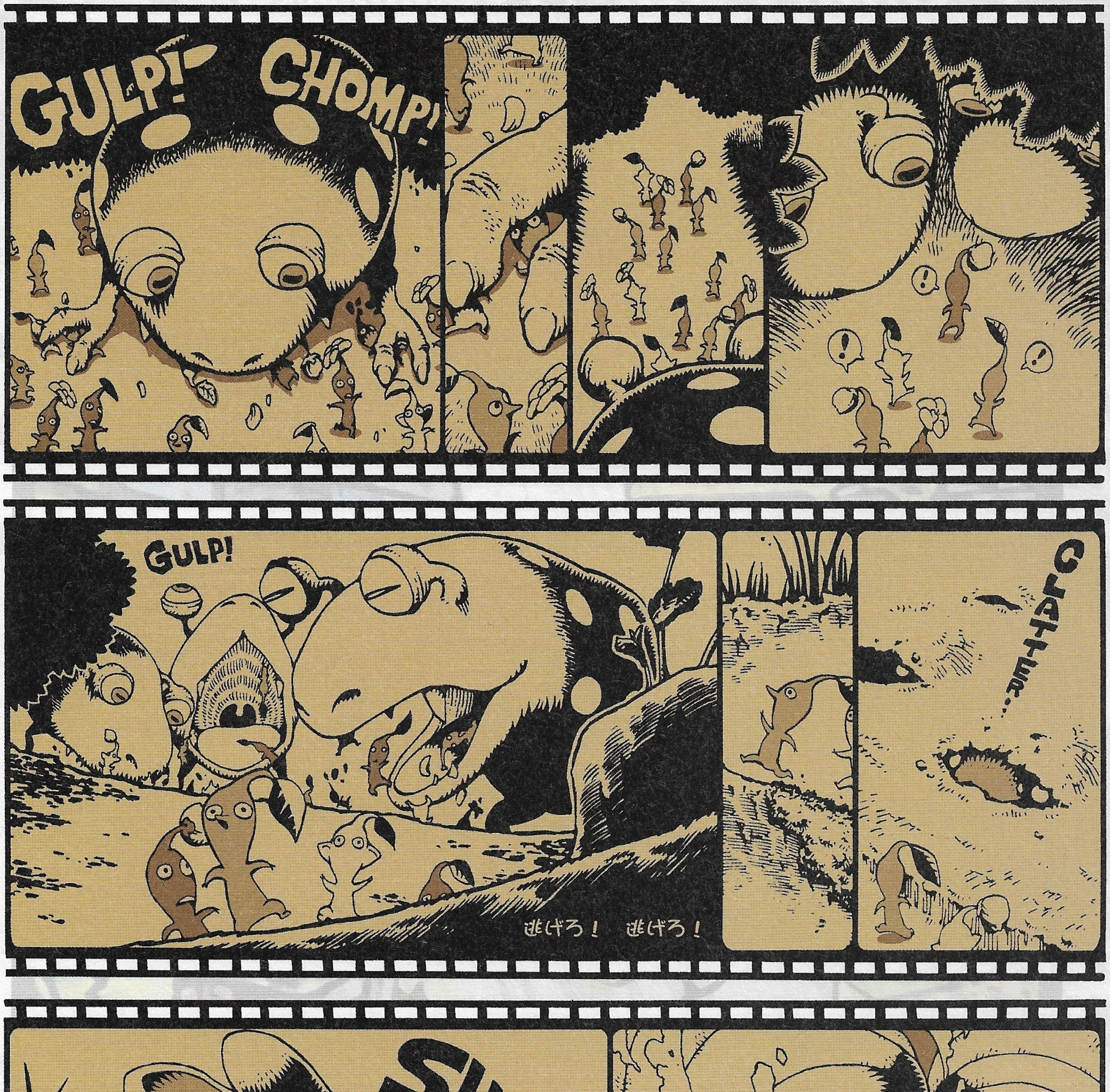
| | |
|---|---|
| 将軍 | 岐阜県／かよこさん |
| 将軍候補 | 京都府／白鷺みかんさん |
| 大佐 | 東京都／桃園らいちゅさん |
| | 大阪府／はるさめまななさん |
| 大佐候補 | 大阪府／桃姫ユリさん |
| | 東京都／こりんさん |
| 中佐 | 神奈川県／雫さん |
| 中佐候補 | 香川県／ぽなーか咲川さん |
| 少佐候補 | 鹿児島県／瑞綺椎風さん |
| 中尉 | 大阪府／ちょも丸さん |
| 士官候補生 | 東京都／白唯ひろみさん |
| 士官学校卒業検定開始 | 岡山県／神威魔喩示申さん |
| 士官学校4年 | 岩手県／くりきんとんさん |
| | 茨城県／葉月みかさん |
| 士官学校入学候補 | 静岡県／霜月 祥さん |
| | 熊本県／みらいさん |
| 特務曹長候補 | 埼玉県／三上空太さん |
| | 神奈川県／浅川日莎さん |
| 曹長 | 愛知県／緑雨まさきさん |
| 軍曹 | 福岡県／東雲 龍さん |
| 軍曹候補 | 東京都／Bossさん |
| 伍長 | 山形県／亜朱さん |
| | 福島県／ZENZO→さん |
| 伍長候補 | 東京都／松任谷ヒカルさん |
| | 栃木県／あちひろさん |
| | 群馬県／忍武さん |
| | 神奈川県／アズマフースケさん |
| | 山梨県／Q丸さん |
| 上等兵 | 岡山県／愛リーンさん |
| | 愛知県／星井みかんさん |
| | 神奈川県／まくらうどんさん |
| | 大阪府／むこうのたんぼさん |
| | 岐阜県／きまぐれ男爵さん |
| | 愛知県／秋里ひいろさん |
| 上等兵候補 | 愛媛県／湖綾ちこさん |
| | 兵庫県／三村家さん |
| | 大阪府／ジキタリスさん |
| | 埼玉県／ピクミンSさん |
| 1等兵 | 富山県／桜大福さん |
| | 北海道／蒼夜小次郎さん |
| | 宮城県／ラナ犬さん |
| | 奈良県／わたきちさん |
| | 栃木県／緑川なつめさん |
| | 福島県／こめさん |
| | 奈良県／よっさんさん |
| 1等兵候補 | 三重県／高橋夕凪さん |
| | 京都府／ボタンさん |
| | 大阪府／紅苺さん |
| | 愛知県／ヒゲフカさん |
| | 静岡県／ぴんくぼおるさん |
| 2等兵 | 京都府／有田りあさん |
| | 熊本県／ポイさん |
| | 埼玉県／雉島 銀さん |
| | 東京都／キリユー覇さん |
| 2等兵候補 | 神奈川県／メリーランドさん |
| | 大阪府／魅流タン句さん |
| | 熊本県／森響かのんさん |
| | 新潟県／水木 蛙さん |
| | 北海道／水藻さん |
| | 東京都／RYOさん |
| | 大阪府／キャサリンさん |
| | 北海道／桜井みゆさん |
| | 岐阜県／HYOROROさん |
| 正隊員 | 埼玉県／美沙さん |
| | 福井県／ピューリタンさん |
| | 埼玉県／ポピーさん |
| | 奈良県／モロボシ弾さん |
| | 東京都／るるんぶさん |
| | ？県／笑シぐらいさん |
| | 福島県／momo＊さん |
| | 栃木県／白鷺さん |
| | 北海道／浅姫紫亜さん |
| | 富山県／グラタンさん |
| | 兵庫県／都論ぼーんさん |
| | 奈良県／イカレポンチさん |
| 準隊員 | （初採用者全員） |

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

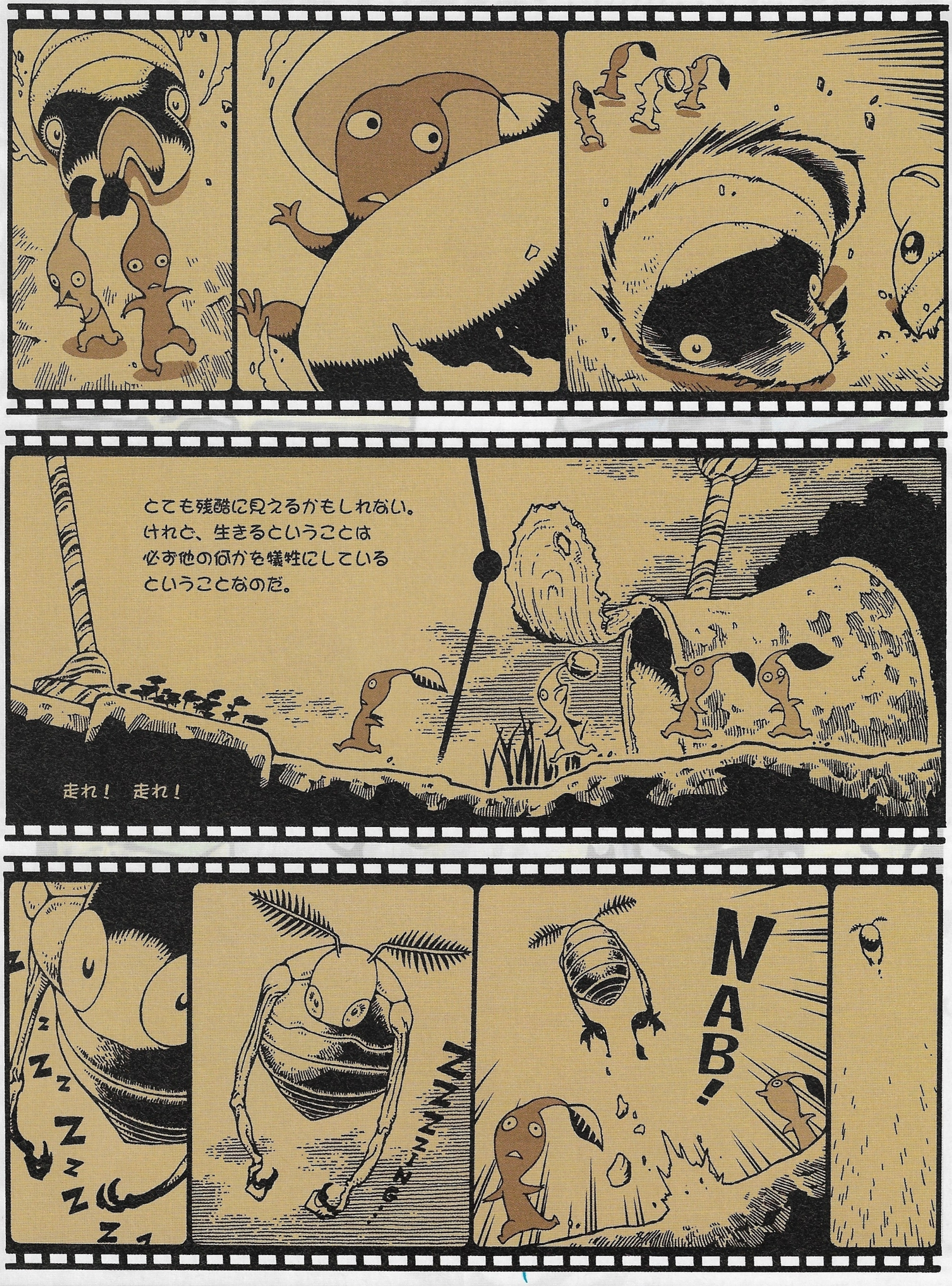





ついに始まりました、「BOWSER MOVIE」。第1作目はピクミンを題材にしたようですね




ピクミンってCMがすごく話題になったけど、その知名度のわりにプレイ経験者が少ないよね。GCゲームだと知らない人多いんじゃないかなぁ






ピクミンって実はすごくグロテスクな世界を題材にしてるんですよね。なんか生き物が生々しくて、そこがとても素晴らしいゲームです

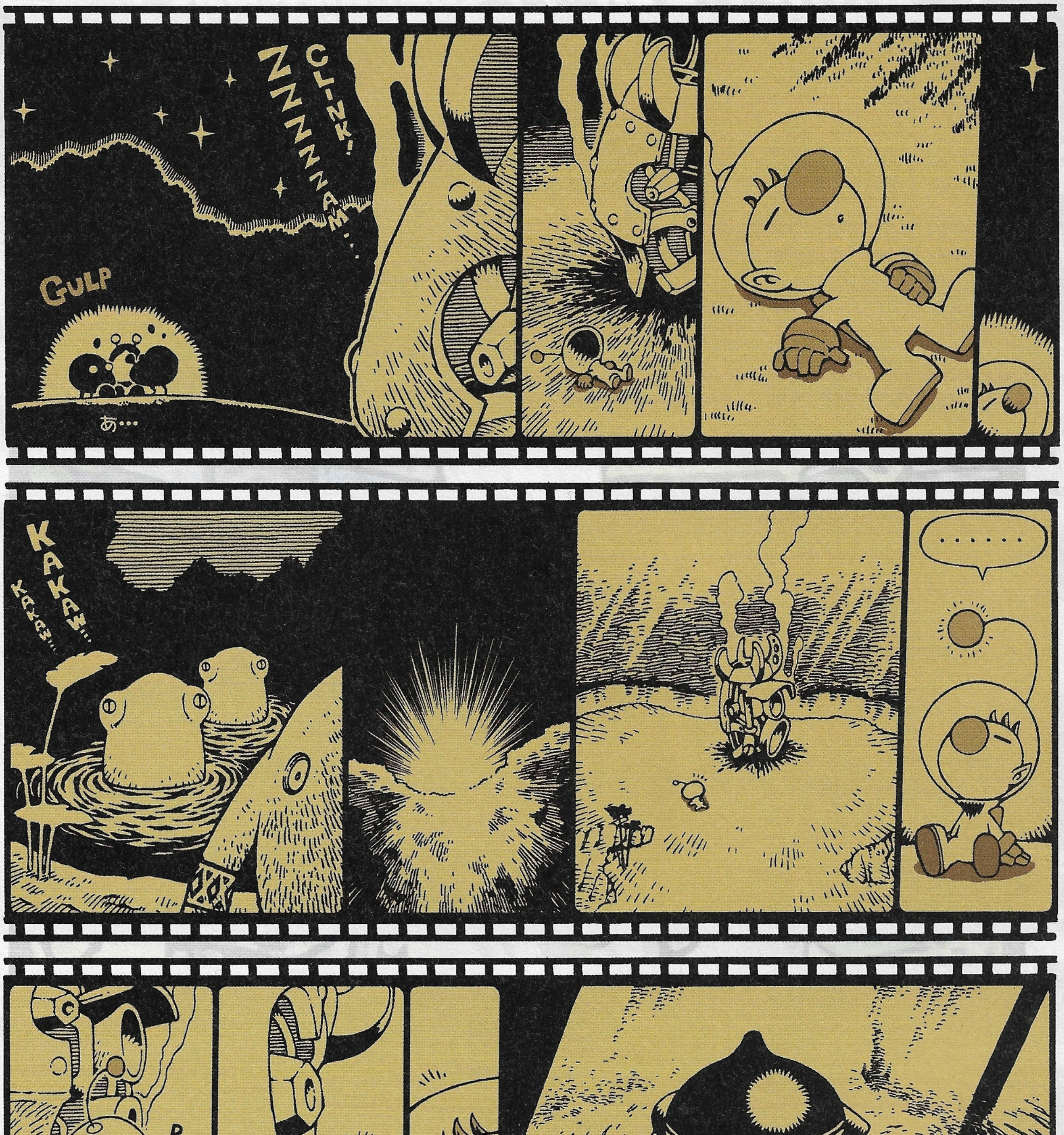


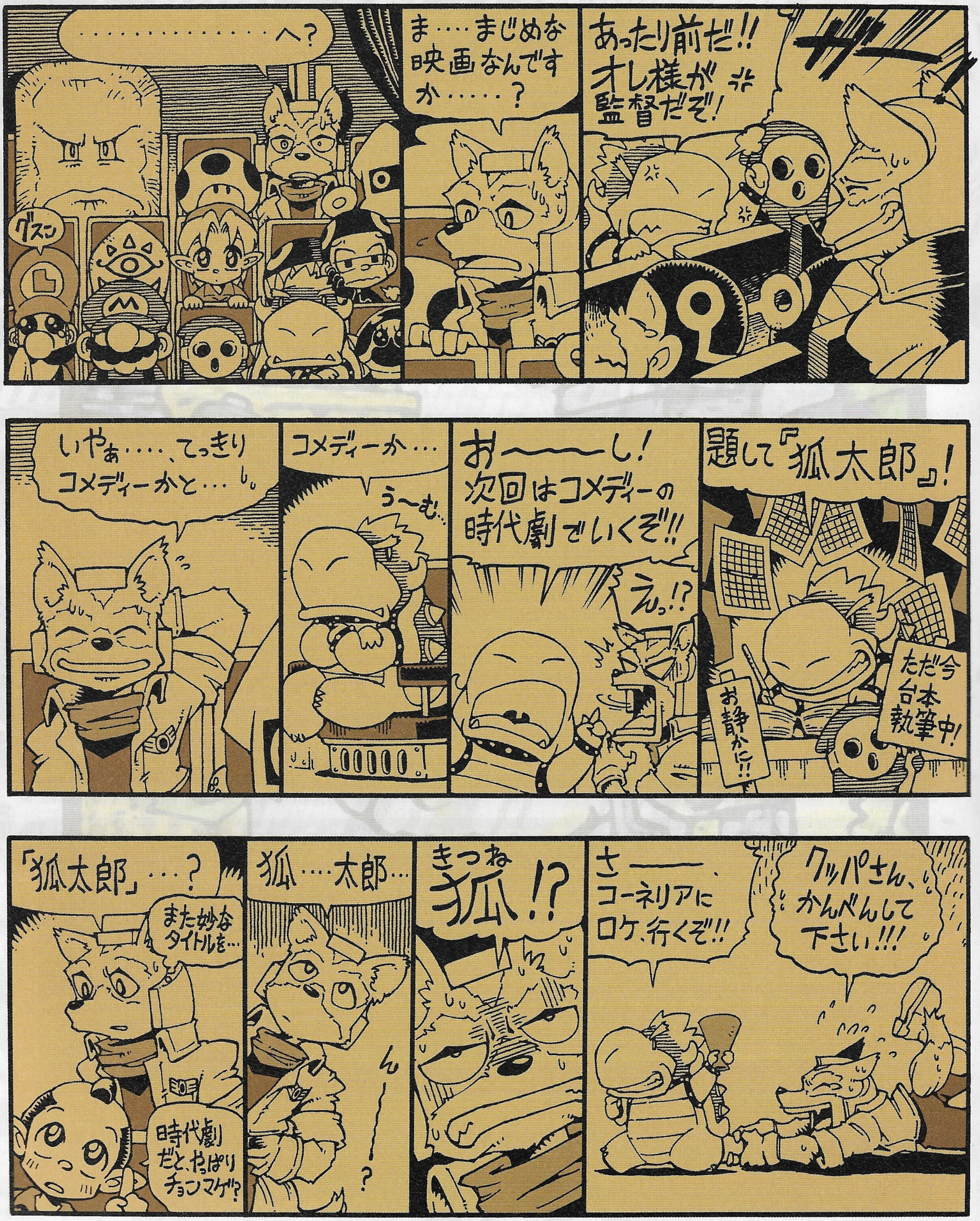

ただ、残念なのは制限時間のせいで、生物の仕草や様子をじっくり見ることができない事。1番楽しいのは制限時間のないスタート直後かな





次回作ではもっとのんびりとこの世界に浸りたいですね。ゆっくりピクミンと行進したかったです


GULP
あ…
ZZZZZZAM…
CLINK!
KAKAW
KAKAW…
……
PONK!
PONK!
今、この世界の何かが変わろうとしている…
END






次号はちょっと上映できるかわかりません。なんだか『ルーン2』の件で何かするかも。でも、しないかも

# この先1カ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

# Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

**春爛漫といった陽気が続く今日この頃。みんなは直前に迫ったゴールデンウィーク(GW)を待ちわびる日々かな?そのGW直後に発売されるニンドリに『RUNEⅡ』の体験版の付録が付くぞ! 5月6日は本屋へダッシュだ!**

はみだしHEADLINE●編集部の一部で密かに人気なのが4月24日発売予定の『ZERO ONE』。タイトルからまったくゲーム内容が想像できないが、ジャンルはアドベンチャー。「サブカルが好きな人にオススメ!」(ハシモ談)らしい。

## ソフト 『FE』初回限定版売り切れ注意

記憶に新しい、昨年の『ゼルダ』の予約キャンペーンから続く、任天堂の積極的な販促キャンペーン。今度は『FE』『GIFTPIA』の両期待作に初回出荷限定の特典が付くぞ。『FE』は「特製サウンドトラックCD」と「卓上カレンダー」がセットになって超バリュー価格の4800円。『GIFTPIA』は、伝統的な花札に『GIFTPIA』の世界観をミックスしたオリジナル花札ストラップだ。どちらも初回出荷限定の特典だけに、この機会を逃したら二度とゲットできないぞ。予約または発売日に購入して確実にゲットしよう。

**サウンドトラックCD**



↑作曲者がアレンジした『烈火の剣』の曲が5曲収録されているぞ

**卓上カレンダー**



↑『烈火の剣』のキャライラストが使われている来年の4月までのカレンダーだ

## その他 お休みの予定が…急きょ発刊!!

前号の月間カレンダーで気づいた人も多かったと思うけど(指摘のおたよりも来ました)、じつは5月6日発売号はお休みする予定だったのです。しかし、急きょ『RUNEⅡ』の体験版を付録に付けることが決定(詳細はP3～4参照)。じつは5月6日発売号は印刷所の関係上、GW前に作業を終えなくてはいけないので、編集部はかなりタイトな作業が強いられることに。史上初のGCソフト体験版付き雑誌を作るためがんばります!



前号の月間カレンダー。毎月6日、21日は、通常だったら「ニンドリvol○○発売」と書いてあるハズが…。この時点ではお休みする予定だったのだ



↑いつもより安い390円で『RUNEⅡ』が楽しめる! 誌面もいつも通り充実!!

## 月間カレンダー 2003年4月～5月

**4月**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21 | (月) | 仏滅 | Nintendo DREAM vol.89発売 |
| 22 | (火) | 大安 | ポルトガル人がブラジルに到達(1500年) |
| 23 | (水) | 赤口 | ●カービィDVD まんまるセレクション カービィ"最強タッグ"編 |
| 24 | (木) | 先勝 | ■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編 お遍路さん ■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～基本セット(専用印籠型歩数計同梱版) |
| | | | ■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～3点セット(専用印籠型歩数計+ボタンコントローラ同梱版) |
| | | | ■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～スターティングセット(3点セット+"Q"同梱版) |
| | | | ■魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～ ■HUNTER×HUNTER みんな友だち大作戦!! |
| | | | ■冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラスターゲート～スターターセット ■冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット |
| | | | ■ZERO ONE |
| 25 | (金) | 友引 | ■GIFTPIA |
| | | | ■RPGツクール アドバンス ■あずまんが大王 アドバンス |
| | | | ■サモンナイト クラフトソード物語 |
| | | | ■ファイアーエムブレム 烈火の剣 |
| 26 | (土) | 先負 | ●『ぼくらの太陽』全国キャラバン(東京・お台場パレットプラザ)(27日まで) |
| 27 | (日) | 仏滅 | ●『MOTHER1+2』携帯待ち受け画面の配信 この日まで |
| 28 | (月) | 大安 | 平凡パンチ創刊(1964年) |
| 29 | (火) | 赤口 | みどりの日 |
| 30 | (水) | 先勝 | ポケモンスタジアム2(N64)発売(1999年) |

**5月**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (木) | 仏滅 | ■SPECIAL人生ゲーム |
| | | | ■NARUTO—ナルト— 忍術全開!最強忍者 大結集 |
| 2 | (金) | 大安 | ■ハムスター物語コレクション ■ロックマン ゼロ2 |
| 3 | (土) | 赤口 | 憲法記念日 |
| 4 | (日) | 先勝 | 英国エプソム競馬場で初のダービー開催(1780年) |
| 5 | (月) | 友引 | 子供の日 |
| 6 | (火) | 先負 | Nintendo DREAM vol.90発売 |
| 7 | (水) | 仏滅 | 本居宣長誕生(1730年) |
| 8 | (木) | 大安 | ■キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲 |
| 9 | (金) | 赤口 | 上野公園開園(1876年) |
| 10 | (土) | 先勝 | コットンの日 |
| 11 | (日) | 友引 | 母の日 |
| 12 | (月) | 先負 | キュリー夫人がラジウムを発見(1898年) |
| 13 | (火) | 仏滅 | ●任天堂メディア向け発表会(予定)(アメリカ・ロサンゼルス) |
| 14 | (水) | 大安 | ●E3(16日まで)(アメリカ・ロサンゼルス) |
| 15 | (木) | 赤口 | 沖縄本土復帰(1972年) |
| 16 | (金) | 先勝 | 第1回アカデミー賞授賞式開催(1929年) |
| 17 | (土) | 友引 | 平戸のオランダ人、長崎の出島に移住させられる(1641年) |
| 18 | (日) | 先負 | ことばの日 |
| 19 | (月) | 仏滅 | 桶狭間の戦い(1560年) |
| 20 | (火) | 大安 | 李淵、唐を建国(618年) |
| 21 | (水) | 赤口 | Nintendo DREAM vol.91発売 |

■ニンテンドーゲームキューブ ■GBアドバンス ■GBカラー ●ハード・周辺機器 ●イベントなど

# Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.89 2003 5/21


## 次号は vol.90 5月6日(火)に発売します

衝撃の特別価格 **390円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

## NEXT MENU 次号予告

### 世界初!『RUNE II』の体験版がついてくる!!

予告にある通り、次号のニンドリには、『RUNE II〜コルテンの鍵の秘密〜』の体験版GCソフトがついてくるぞ。任天堂ハードのゲームソフトが雑誌の付録になるなんて、史上初の快挙かも? それで価格は衝撃の390円! 黄金週間が明けた5月6日は書店へGO!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。



編集後記

■会社を半休し長男の入園式へ。DV片手に式中の長男の後頭部をひたすら撮影してみたり、大勢のジャリっ子たちと戯れてみたりとなかなか楽しい経験でした。ちなみに長男の「つきぐみ」の先生は、一番美人かも、ウヒヒヒ…(トランセル)

■TVをつけるのも面倒なこの気持ちは…そう、5月病の季節!! 私の持病とも言える5月病…発症すると、まず神経を麻痺させ、新陳代謝が停止。末期症状になると、思うままに人間を襲い、貪るようになる。かゆい うま(ハシモ)

■GCの『牧場物語』とはまったく関係のない映画「ワンダフルライフ」が、ようやくDVD化されました。死んだ人が天国へ行く前に「人生で一番の思い出」を選んで映画を撮るという作品。自分の邦画ベストワンだったりしますのでぜひご覧あれ(かややん)

■現在『エムブレム』を2回目のプレイ中。お気に入りのユニットが強くなっていくのを見るのはすごく楽しい。自宅でも『スパロボ』をプレイ中だったりとSRPG三昧。そろそろ、ゲームキューブにもSRPGが発売されないかな(岡ちゃんねる)

■最近、うれしいことが立て続けにおこっている。『マザー3』の復活がそうだし、『RUNE II』の付録もそう。これから夏の季節に向けて、まだまだハッピーことがありそうな予感…(でも休めなかったりと、いいことばっかしじゃないけれど/サオヘン)

■忙しい日々の中にも、潤いは必要だ。ということで、校了をごまかして行ってきましたノア有明大会。なんか三沢と高山の腹が見るたびに大きくなっているようだが、気のせいだろうか? 5.2のドームは絶対に行かんとな(マッスル)

■近所のゲーセンが相次いで閉店。痛い、痛すぎる。どのくらい痛いかというと、今号の『NARUTO』の記事は面白くなかったと言われるぐらい痛い。『ギルティギア』の最新作が出たばかりだというのに…。タイミング悪すぎます(和尚)

■とっつきは悪いかもしれないけど、遊ぶほどにじわじわ面白くなってくる。『RUNE II』はそんなゲーム。次号の体験版はある意味、最近のヌルゲーマーへの挑戦状と言えよう…と、難しいことを考える間もなく、次号GW進行の魔手が…!!(高島)

■やっと買えました。GBA-SP、GBプレーヤー。SPに関しては「限定版が出るまで買わないぞ」宣言をしたけどあっさり前言撤回。「前言撤回って男らしくないよな〜」とサオヘンが言ったが、28歳の男にアチャモオレンジは…ちょっぴり厳しい(本ちゃん)

■日本人が映画館で見る映画の本数は年平均で1.5本らしい。少ないなー、って俺も去年は『釣りバカ日誌13』しか見てないや。何でよりによって『釣りバカ』見に行ったんだっけ…。今年は『地獄甲子園』さえ見れればイイや(本郷)

■時間がたつのは早いもので、もうすぐGW。ちょっと前に新年を迎えたばかりのような気がするのだが。いやむしろゆっくりなのかも。だって去年のことなんて、大昔のことのような気が。どっちも正しく思えてよくわかんないから、とりあえず呑むか(ケイ大佐)

■PSOで会う読者さん。いい人がほとんどなんだけど、なかには「う〜ん…」という人も…。ゲームのバーチャル世界だからって考え方もあるけど、やっぱり人対人で遊ぶゲームなんだから、最低限のマナーと言葉遣いをしよう。ちょっと残念(中植)

■実家の着物屋のガラス戸をいきなり開けて入ってきたホームレスの人。店番をしてた祖母はビックリ。「何か食べる物をください」と言われた祖母は悩んだ挙句、ロールケーキを渡そうとしたところ「そんなもんいらねえ」。え?(カズヤ)

■色は、徹夜のとき、机にうっつぷして寝る傾向がつよい人(サオヘン調べ)。他の人は床やソファーで寝たり、宙に浮いてたりとか…


●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
**ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで**

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は:64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… **TEL 03-3556-3313**
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。







**チラシの世界 #017**
1997年 糸井重里のバス釣りNo.1 (SFC)


発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

## STAFF
スタッフ



| | |
|---|---|
| 編集人 | 山森尚 |
| 編集長 | 左尾昭典 |
| 副編集長 | 高島寿洋 |
| デスク | 岩崎桂/種市真澄 |
| 編集 | 嘉山直幸/五十嵐達雄/本多貴之<br>中植茂久/橋本慎也/岡本明徳<br>北山大輔/本郷公康/坂井一哉 |
| 編集協力 | 松村浩次/松本英明<br>成瀬史弥/大渕豊/中谷至<br>尾関友詩(ユークラフト)/瀧澤潔<br>白石岳(アセンブル)/冠美花 |
| AD&カバーデザイン | 大條千鶴子 |
| デザイン | 有限会社フリーウェイ<br>GETTARADICCA/佐久間弘子<br>南尾和美/小宮山裕 |
| DTP | 有限会社ウィッチ・プロジェクト<br>株式会社エストール/ぼっけ門 |
| 写真撮影 | 守屋貴章/水口哲二/植田昌幸 |
| イラスト&コミック | 中植茂久/美鈴秋<br>はやのん/記村隆鶴 |
| 広告 | 小川直伸/小池正洋<br>工藤克俊/駒形友美 |
| 印刷 | 凸版印刷株式会社 |

Nintendo DREAM vol.89
**2003年5月21日発行**

●発行株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

Nintendo
ニンテンドードリーム
DREAM

VOL. 89
2003



緊急速報
MOTHER1+2がGBアドバンスで登場!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL.89 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年5月21日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第9号（通巻89号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円

T1127103050493

雑誌27103-5/21

Printed in Japan 凸版印刷株式会社